RED ALERT 2-POSTER MEDFÖLJER!

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIOSJÄTTE UTGÅVAN

Oktober 2000 Pris 59:-

MAFIA

Hänsynslös 3D-action i den undre världen!

SACRIFICE

Gudar och monster i Shinys nya strategispel!

STOR RECENSION!

RED ALERT 2

Vi hårdgranskar den efterlängtade uppföljaren!

NO ONE LIVES FOREVER

Stenhård agent-shooter - exklusiv förhandstitt!



Lara Croft är tillbaka i sitt sista äventyr!

TOMB RAIDER CHRONICLES

MD Medströms Dataförlag AB
TIDSAM
10
7 388075 505907
0755-10



NY ART FUNNEN.

NYA ERICSSON R310. DEN TÅL LITE MER. Den gröna vännen till höger är expert på livet i regnskogen medan den lager av gummi och förstärkt med en magnesiumram är den byggd för att tåla fukt, damm och stötar. Dessutom

WWW.ERICSSON.SE/MOBIL


ERICSSON
WORLD
YES
NO
ON OFF
R310s

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

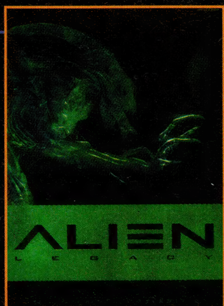
Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



PlayStation 2

Sonys monstermaskin kommer att släppas den 24 november för mer info se www.gameplay.se



Alien Legacy box **895:-**

Alla 4 Alienfilmerna i samma box.

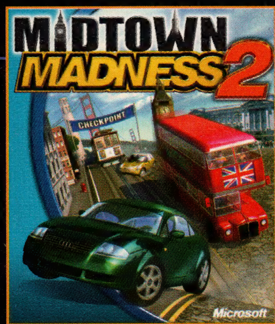
Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se





Midtown Madness 2

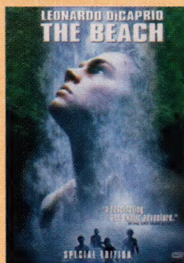
[Racing] **399:-**

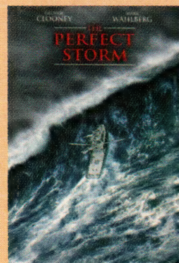
Massor av PC-spel på nästa uppslag!

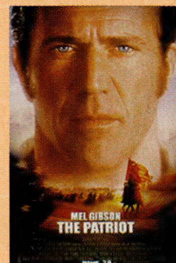
DVD-filmer

Sveriges lägsta priser på DVD-filmer! Alla filmer med svensk text. Region 2.

Kommande titlar - förboka nu!







Agent 007	
I hennes majestäts hemliga	219
Man lever bara två gånger	219
Åskbollen	219
Anna och Kungen	249
Any given sunday	189
Batman & Robin	179
Batman Forever	179
Batman Return	179
Battlefield Earth	199
Beach	219
Bride of Chucky	219
Cape Fear	219
Carlito's Way	219
Carrie	219
Citizen Kane	199
Cliffhanger	219
Clint Eastwood Box (3film)	349
Dawsons Creek	219
Delivery .The	189
Dragonheart 2	189
Fight Club	219
For the love of the Game	219
Fright Night	229
Hajen - Anniversary Coll Ed.	219
Holy Smoke	219
Independence Day	229
Ingen kan älska som vi	129
Insider. The	189
Jagad	199
Jurassic Park	229
Jurassic Park - The Lost World	229
King Kong	199
Long Kiss Goodnight	189
Lord of Illusions	219
Monty P - Meningen med liv.	219
Nalle Puh och jakten på Christ	189
Ninth Gate.The	189
Perfect Storm ,The	199
Rainman	219
Ready to rumble	199
Rob Roy	219
Robin Hood - Karlar i trikåer	219
Rocky	219
Scarface	219
Scream 3	229
Sjätte sinnet	189
Sleepwalkers	229
Snön faller på Cederträden	219
Some like it hot	229
Story of us, The	199
Stuart Little	229
Sömnlös i Seattle - Collector	219
Terminator	219
The Limey	219
Världsrymden anfaller	219
Yellow Submarine	219

Ordinarie titlar

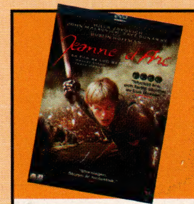
Ace Ventura Pet Detective	149
Agent 007 Goldfinger	219
Agent 007 med rätt att döda	219
Agent 007 ser rött	219
Agent 007 Världen räcker inte	219
Alien 1	279
Alien 2-återkomsten	279
Alien 3	189
Alien återuppstår (ns)	279
Allt eller inget	219
American History X	189
American Pie	189
Austin Powers 2	219
Big Daddy	219
Big Lebowski	189
Blade	189
Blade Runner Directors Cut	189
Blast from the past	189
Bleeder	189
Bodyguard	189
Boogie Nights	189
Boondock saints	189
Bound	189
Bowfinger - Knubbigt Regn	219
Bringing out the dead	219
Christine	229
Ciderhusreglerna	189
Conspiracy Theory	189
Contact	189
Desperado/El Mariachi	219
Devils Advocate (Djävulens Adv	189
Die Hard	229
Die Hard 2	229
Dolores Claiborne	199
Easy Rider	219
Ed TV	219
En fiende ibland oss	219
End of days	229
Enemy Of The State	189
Entrapment	219
Eyes wide shut	189
Face Off	189
Falling Down	149
Goodfellas (Maffia Bröder)	149
Green mile - Den gröna milen	189
Höstlegender	219
I samlarens spår	219
Interview with the Vampire	189
Jag vet fortfarande vad du...	219
Jerry Maguire	219
Järn Jätten	189
Krigarens hjärta	199
Larry Flynt Skandalernas man	219
Leon	149
Lethal Weapon 3	149
Lost Boys	189
Love stinks	229
Loverboy	189
Mad Max 2 Road Warrior	149
Matrix	189
Memphis Belle	199
Midnight Express	219
Mumien	219
Muppet Take Manhattan	219
Murder of Crows	189
Måndag hela veckan	219
Mördande vänskap	219
Möt Joe Black	219
Negotiator	189
New Jack City	189
Nirvana	149
Noll tolerans	189
Notting Hill	219
One Flew Over (Gökboet)	189
Other sister	219
Out of Sight	219
Patch Adams	219
Payback	189
Pelikanfallet	189
Pet Detective	149
Pinocchio	219
Pleasentville	189
Poltergeist	149
Pongo och de 101 dalmatiner. D	219
Purple Rain	189
På heder och samvete	219
Replacement Killers	219
Resurrection	189
RKO 281	189
Robin Hood Prince of Thieves	189
Rock. The	189
Rolling Stones Bridges to Baby	189
Romeo & Julia	229
Ronin	219
Rounders Sista Spelet	189
Rumble in Bronx	149
Runaway Bride	219
Röd Makt	219
Saivor	149
Sex in the city	189
Sherdil	189
Skuggan	149
Sliding Doors	189
Sneakers	219
Speed	229
Sphere	189
St. Elmo's Fire	219
Storm Of The Century	189
Stulen lycka-Rand. Hearts	219
Sömnlös i Seattle	219
Taxi Driver	219
Tjuren från Bronx	219
Tsatsiki	219
Under pressure	189
Under Siege	189
Under Siege 2	149
Unforgiven	189
US Marshals	199
Wedding Singer	189
When Nature Calls	149
Wild Things	219
Wild Wild West	189
Wolf	219
You've Got Mail	189
Äventyraren Thomas Crown	219



I samlarens spår

[Thriller]

Massmördare **219:-**

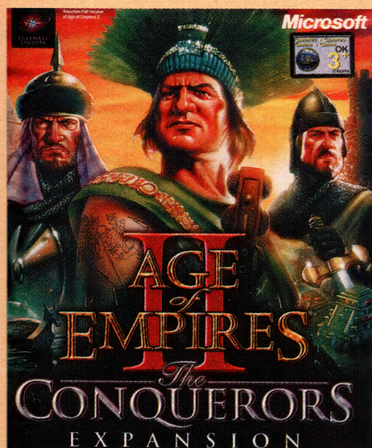


Jeanne d'Arc

[Drama]

Luc Besson **219:-**

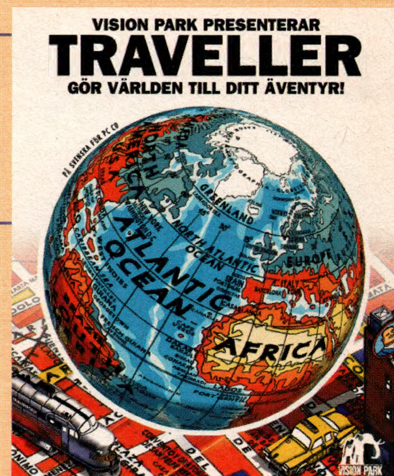
Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000



Traveller

Världen ligger för dina fötter. Låt resan starta nu! Över metropolerna i Europa och USA till Galapagos och Zanzibars exotiska paradis.

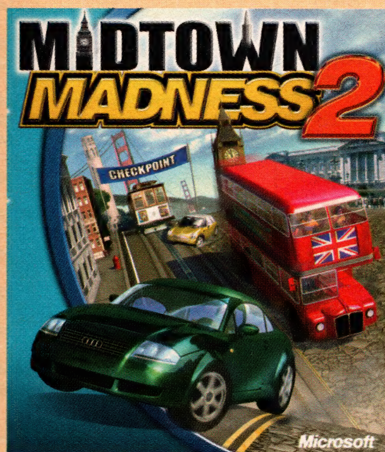
369:-



Age of E 2 Conquerors Expansion

Nu är det dags att uppgradera spelet med denna underbara expansion. Ge dig ut och ta över världen i, mycket varierande miljöer och uppdrag.

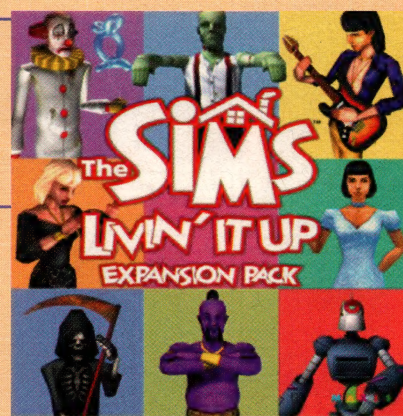
279:-



The Sims Livin' it up

Innehåller hela fem nya karriärval t.ex. musiker, hacker och spökagent(?). Ny kan du även bygga i tre helt nya stilar. Denna "måste ha" expansion innehåller massor av roliga överraskningar.

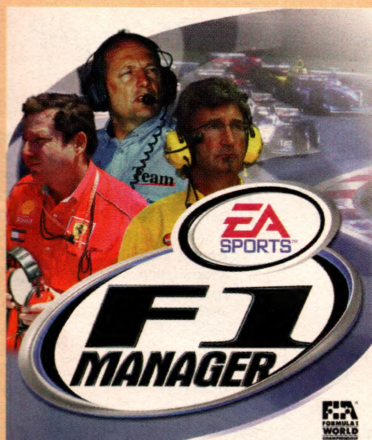
229:-



Midtown Madness 2

Uppföljaren till ett av förra årets roligaste "köra sönder allt du ser" bilspel . Fler städer med mer varierande terräng, nästan dubbla antalet fordon.

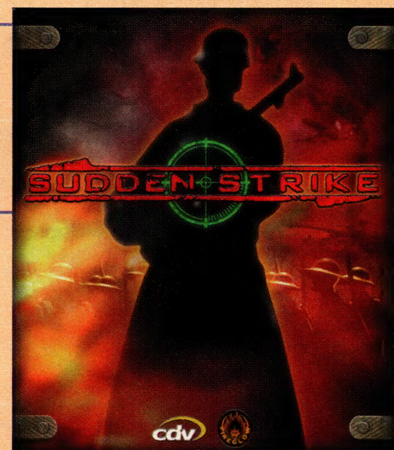
399:-



Sudden Strike

Ett mycket efterfrågat strategispel som bygger på det grymma 2:a Världskriget. Välj på att spela som britt, amerikan, ryss, tysk eller fransman där varje armé har sina egna unika enheter och fordon.

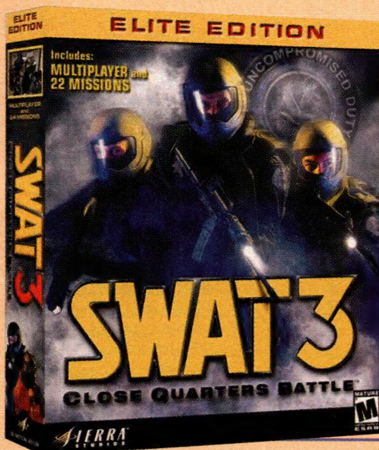
449:-



F1 Manager

Slitna däck...en halv tank kvar...vad skall du göra? Det är upp till dig hur taktiken skall vara. Det gäller att ha full koll om ditt team skall bli mästare!

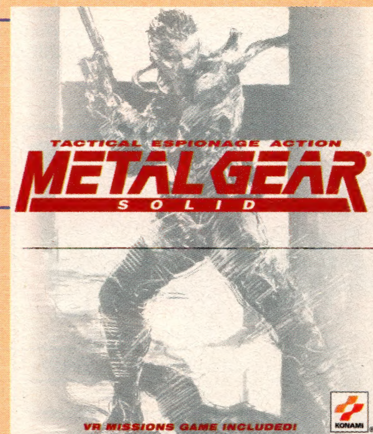
369:-



Metal Gear Solid

Ett av de bäst säljande Playstaionspelen någonsin kommer nu till PC. Ett mycket spännande äventyr med involverande handling gör detta till ett måste hos svenska PC-spelare.

249:-



SWAT 3 Elite Edition

Sierras officiella expansion med multiplayer funktion. Dessutom ingår nya karaktärer & möjligheten att göra egna scenarior, plus den vanliga SWAT 3!

299:-

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Nyheter och förbokningar

Förboka höstens kanontitlar redan nu!

Titel	Genre	Pris	
The Sims Livin' it up	[Expansion]	229:-	Såpan fortsätter
Midtown Madness 2	[Racing]	399:-	Galenskapen fortsätter
Star Trek Conq Online	[Action]	249:-	On-line
Sudden Strike	[Strategi]	449:-	2:a Världskriget
Traveller	[Äventyr]	369:-	Res jorden runt
Dino Crisis	[Action]	369:-	Farliga djur.
Metal Gear Solid	[Action]	249:-	Äntligen till PC
Simon the Sorcerer 3D	[Drama]	369:-	Magisk äventyr.
C&C Red Alert 2	[Strategi]	369:-	Förboka nu!

Wacky Races	169
Deep Fighter	379
Ultimate Soccer Man 2000	349
Star Trek Voyager Elite Force	399
Reach For The Stars	369
Asterix Gallic War	179
Lucky Luke on Dalton Trail	179
Stunt Grand Prix	299
Dino Crisis	369
War Torn	369
F.A. Premier League Star2001	269
Hugo Den Magiska Trolldryck	319
Hoyle's Board Games	249
Hoyle's Card Games	249
Madden NFL 2001	389
Star Trek New Worlds	359
Heavy Metal FAKK 2	419
Wizard & Warriors	399
Blair Witch Project Vol. 1	229
Fur Fighters	399
V-Rally 2	369
F1 Manager EA	369
Superbike 2001	389
Homeworld Cataclysm	329
Lego Legoland	329
B17 The Mighty Eight	299
IGI	Ring
Rainbow Six Covert Ops Ess.	Ring
Resident Evil 3	379
Tony Hawk 2	399
Oktober	
Airfix Dogfighter	379
Hitman Code 47	Ring
Hogs of War	329
In Cold Blood	379
Offroad GT	319
Quake 3 Team Arena Exp	Ring
SWAT 3 Elite Edition	299
November	
Alone in the Dark 4	Ring
Civilization Call to Power 2	Ring
Giants: Citizen Kabuto	Ring
Sacrifice	Ring
December	
Anachronox	399
Black And White	369
Commandos 2	379
Colin McRae Rally 2	329
Silent Hunter 2	369
Nästa år	
Duke Nukem 4 Ever	369
Hidden & Dangerous 2	Ring
Max Payne	Ring
Team Fortress 2	Ring
Warcraft III	Ring
X-Com Alliance	349

Titel	Genre	Pris	
Escape from M Island	[Äventyr]	Ring	Förboka detta äventyr.
Baldurs Gate 2	[Rollspel]	349:-	Årets rollspel?
NHL 2001	[Sport]	379:-	Ny säsong!

I lager just nu

Titel	Genre	Pris	
Deus Ex	[Äventyr]	379:-	Största äventyret?
Quake 3 Arena	[Action]	REA 299:-	Röjigt

Allegiance 1.0	299
Army Men Toys in Space	249
Bang! Gunship Elite	479
Big Game Hunter 2	149
Castrol Honda Superbike	199
Crusaders of Might & Magic	339
Daikatana	379
Dark Reign 2	379
Deer Hunter 3	249
Delta Force 2	299
Devil Inside	339
Mortyr	299
Music 2000	329
NBA Live 2000	369
Need for Speed 5: Porsche	379
Outcast DVD-Edition	169
Planescape: Torment	279
Remington Top Shot	99
Sega Rally 2	299
Shogun Total War	379
Soldier of Fortune	379
Soulbringer	299

Titel	Genre	Pris	
Diablo 2	[Rollspel]	369:-	Årets spel?
The Sims	[Strategi]	379:-	Såpa

Die Hard Trilogy 2	369
Earth 2150	349
Euro 2000	249
Expert Pool	339
F.A. Premier League M 2001	269
F.A. Premier League Star2000	369
Flight Unlimited 3	369
Starlancer 1.0	379
Stephen King's F13	199
Suzuki Alstare Extreme Rac	319
Tachyon - The Fringe	369
Test Drive 5	319
Theme Park World	299
Thief 2: The Metal Age	379

Titel	Genre	Pris	
Gran Prix 3	[Racing]	399:-	Deltag i F1 cirkusen
Sydney 2000	[Sport]	369:-	OS 2000

Football World Man. 2000	319
Ground Control	349
Icewind Dale	349
MDK 2	349
Messiah / REA	249
Tomb Raider 4 / REA	249
Traitors Gate	279
Trickstyle	319
Turkey Game Hunt / REA	149
Who Wants to be a Millionaire	249

Titel	Genre	Pris	
Kiss Psycho Circus	[Action]	329:-	Rock 'n Roll action
Vampire -Masqurade	[Rollspel]	379:-	Skrämmande bra

Expansioner

Förlänger livet på dina favorit spel.

Titel	Genre	Pris	
Age of Empires 2 Exp	[Strategi, Expansion]	279:-	Efterlängtad!

Baldurs Gate: Tales of the Swordcoast	169
Big Game Hunter 3: Expansion Pack	199
C&C Tiberian Sun: Firestorm	229
Commandos: Beyond the Call of Duty	249
Grand Theft Auto: London	99
Half Life: Opposing Force	249
Heroes 3 : Armageddons Blade	249
Hidden and Dangerous: Fight for Freedom	199
Operational Art of War 2: Kosovo	199
Operational Art of War: Expansion	229
Roller Coaster Tycoon: Added Attractions	199
Settlers 3: Quest of Amazons	249
Starcraft Brood Wars	199

REA Spel!

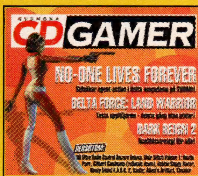
Sin	99
Revenant	99
Total Annihilation	99
Lula Virtual Babe	99
Jack Nicklaus 6	99
X-Wing vs Tie Fighter	99
Turok 2	99
Abomination	99
Space Invaders	99
Jetfighter Full Burn	99
Oddworld	99
Titanic Adventure	99
Alpha Centauri	99
Ed Hunter	99
Force 21	99
Corsairs	99
Quake 2	99
Rage of Mages	99
UEFA Champ. League 98/99	99
Vegas Girls	99
F1 World Grand Prix99 (EIDOS)	99
Drakan	99
Nations: WWII Fighter	99
Gulf War Operation Hammer	99
Realms of the Haunting	99
Star Wars Yodas Challenge	99
Nomad Soul	99
Star Trek: Starfleet Command	99
Ford Racing	99
Lands of Lore 3	99
Imperialism 2	99
Braveheart	99
Ski Racing	99
Warzone 2100	99
Star Wars Insiders Guide	99
Cutthroats	99
Ancient Conquest	99
NFK - Natural Fawn Killer	99
Mayday	99

INNEHÅLL

C&C RED ALERT 2

NO ONE LIVES FOREVER

SACRIFICE





ALL FAKTA!

Mafia: The City of Lost Heaven



46 Skaparna bakom *Hidden & Dangerous* ger sig in i organiserad brottslighet.

TOMB RAIDER CHRONICLES

30 Laras femte - och sista - äventyr. Tror vi...

SVENSKA PC GAMER

Nummer 46 Oktober 2000

PÅ GÅNG!



SENASTE NYTT OM...



FASTA AVDELNINGAR





DENNA MÅNADS RECENSIONER



The Sims: Livin' It Up - sid 82



Sanity: Aiken's Artifact - sid 84



Resident Evil 3: Nemesis - sid 86



Heavy Metal F.A.K.K.2 - sid 80

SVENSKA PC GAMER
Nummer 46 Oktober 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Redaktör Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Henrik Nordenberg
henrik.nordenberg@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson,
Hans Månsson
Layout, design & omslag
Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Thomas Owen
thomas.owen@medstroms.se

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Mikael Olovsson, Tel: 0470-70 31 13
mikael.olovsson@medstroms.se
Jenny Olson, Tel: 0470-70 31 19
jenny.olsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Jonas Svensson

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på
adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Hemma, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet



TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999





www.pcgamer.net

KAMRATSKIJ!

Det slår mig ibland att man som kille i spelbranschen ständigt får sitt intellekt förolämpat. Av utvecklare och av utgivare. Jag talar då givetvis om användandet av sexiga damer för att marknadsföra spel. Visst, jag njuter som vem som helst av att titta på en vacker kvinna, men är hon inte med i rätt sammanhang, så känns det mer som en förolämpning av ens intelligens.

ECTS-mässan som gick av stapeln i september var bara det senaste exemplet på att spelbranschen är på exakt samma nivå som bilbranschen var på för några år sedan (och kanske fortfarande är?). Naket säljer, det vet man, men jag vägrar att tro att det är mer än kortsiktigt. Skulle *Erotic Island* bli ett bättre spel för att utgivarna har två i stort sett nakna tjejer som står och bjuder ut sig i båset? Nej, folk går ditt, dreglar lite generat, tar ett press-kit, och går sedan hem för att skriva om vilket bra spel *Black & White* är. Åtminstone så gör de flesta skandinaver på detta vis. Britter och amerikaner är snäppet värre, och fläker ut bilder på sig själva med damerna i fråga i ett fast grepp, på Internet eller i något magasin. "Kom hit! Vi har spel och "schyssta babes!" Ja jösses. Kan de inte någon gång försöka höja sig över detta och sluta bete sig som fånar? Allt har sin plats, och lättklädda tjejer i spel bara för sakens skull är verkligen något som de borde kommit över vid det här laget. Spelandet håller på att bli mainstream, så låt oss göra oss själva en tjänst genom att hjälpa denna utveckling lite på traven. Nu kanske ni skriker - "Men vad har ni själv med i detta nummer då? Långbenta brunetter och så den där Croft igen!?" Jo visst, men dessa damer är i sitt sammanhang, även om fröken Croft verkligen exploaterats till fullo under sin relativt korta levnadstid. Och visst har hon fått en obehagligt stor kult runt omkring sig, men denna kult består ju faktiskt av socialt handikappade individer som inte kan hantera verkliga damer. Vi slänger exempelvis inte in en bild på Pamela Anderson när vi skriver om Rally. Vi skriver faktiskt inte ens om spelet med Pamela Andersson, just av den enkla anledningen att det är skit, som de vill kränga till oss med hjälp av en yppig blondin. Går ni på den? Det tror jag inte. Att folk sedan kikar på nakna damer på Canal + eller i Cats har jag inte det minsta emot. P-våfflor görs ju för detta syfte, och enbart för detta syfte.

Lara Croft på omslaget är en sak, men att diskutera hennes bystmått är en helt annan. Jag vägrar att tro att de som gillar spel är så lättlurade att de går på alla dessa försäljningsknep. Om inte annat så visar ni, våra läsare detta, genom att månad efter månad välja en speltidning som innehåller just spel, och inget annat. Ska vi få fler tjejer att börja spela spel så får allt utgivarna och utvecklarna (samt mindre nogräknade spelpublikationer) lov att se över det här en aning.

Vidare är det som kille svårt att bli tagen på allvar när man skriver en ledare som denna, men med det får det vara som det är. Läs gärna vår förhandstitt på *No One Lives Forever*, och avgör för er själva om jag hycklar eller inte...

Detta för mig osökt in på månadens nummer, som förutom *NOLF* består av en hel drös andra förhandstittar. Sex sidor *Sacrifice*, sex sidor *Mafia*, sex sidor *Tomb Raider Chronicles*, till exempel. Och så har vi ju som första magasin i Sverige en recension på det hett efterlängtade *Red Alert 2*. Detta firar vi genom att ge er en affisch som jag vet kommer att sitta mäkta bra på väggen, bredvid *Tiberian Sun*-postern som ni fick för en tid sedan.

Nåväl, ni vill väl börja bläddra i tidningen nu, så jag ska knipa ihop. Väl mött, Kamrater, och trevlig läsning!



Joakim Bennetskij
Redaktionschefskij
joakim.bennet@pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL OKTOBER MÅNADS CD-SKIVOR

***HALF-LIFE* BONANZA!** Denna månad har jag glädjen att lugna alla läsare som fullkomligt överöst mig med brev om *Half-Life*-tillbehör. Av er läsare att döma kan man lugnt påstå att *Counter-Strike* och modem är två saker som inte passar ihop. Även om man har fast uppkoppling kan det kanske vara bättre med en CD-skiva med alla tillbehören på istället för att ta upp en massa hårddiskutrymme. Vi är också extra stolta över att äntligen fått rättigheterna att lägga med *Neil Mankes They Hunger 1 & 2*. Tänk på att ni återfinner och installerar alla tillbehören genom Utforskaren. Nästa månad kommer jag förmodligen tillgodose alla *Unreal Tournament*-spelares behov. Eller så har jag någon annan överraskning…

CD-Hasse



DELTA FORCE: LAND WARRIOR

Testa livet som elitsoldat

BLAIR WITCH VOLUME 1

Uhhh! vi darrar



NO ONE LIVES FOREVER

Suverän shooter



INDEX

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

GATHERING OF DEVELOPERS

■ P2, 64MB

Spelet Blair Witch kommer att delas upp i tre olika delar där Rustin Parr är den första. I korthet handlar den om den där otäcka gamla gubben som din mamma alltid varnat dig för. Rustin Parr är den sista delen i prologen till filmen. Krångligt? Rustin Parr utspelar sig 1941, alltså innan långfilmen. Och de kommande speltitlarna kommer att utspela sig innan Rustin Parr. Låter som något som George Lucas borde få sätta tänderna i...







3D ULTRA RADIO CONTROL RACERS DELUXE

SIERRA

■ P90, 32MB RAM

I den här demon har du möjlighet att testa på några av de fyra olika radiostyrda bilarna. Fullversionen innehåller 16 olika banor. Du kan spela mot datorn eller en annan motspelare.



DELTA FORCE: LAND WARRIOR

NOVALOGIC

■ P2, 64MB RAM, 3D-kort

Denna demo innehåller ett singleplayer-uppdrag med karaktären "Gas Can", en av de 5 figuerna från fullversionen. Till din hjälp i detta uppdrag har du Gas Cans favoritvapen- granatkastaren MM-1. Du ska ta dig in till pyramiderna och grabba en attachéväska som innehåller farliga syror. När väskan säkrats ska du bege dig västerut för att slutföra uppdraget. Om du har problem med grafiken kan du prova att stänga av en del av effekterna.



GILLBERT GOODMATE (RULLANDE DEMO)

PRELUSION INC.

DARK REIGN 2

ACTIVISION

■ P233, 64 Mb RAM, 3D-kort

I Dark Reign 2:s apokalyptiska framtid har jorden fallit under polisstyrkan Jovian Detention Authority. För att kunna bekämpa J.D.A. så har alla Sprawlers gått tillsammans för att slåss om jorden en sista gång. Slagen i DK2 utspelar sig både på land, vatten och i luften. Fullversionen innehåller 20 natt- och dagsuppdrag.





Gillbert Goodmate är ett spel som utveklats av det svenska företaget Prelusion Inc. Detta är ett äventyrspel som påminner mycket om Monkey Island-spelen och innehåller en del av dess speciella humor.

NO ONE LIVES FOREVER

FOX INTERACTIVE

■ PII 300, 64MB, 3D-kort

Stig in i en färgfylld värld fylld av skurkar och spioner i 60-tals stil. Som agenten Cate Archer måste du förlita dig på dina färdigheter och "specialleksaker" för att skydda mänskligheten från galna män som är ute efter världsherravälde. Demon innehåller tre olika uppdrag från fullversionen plus ett träningsuppdrag.



GUBBLE BUGGY RACER ARTWORLD

■ P233, 32MB

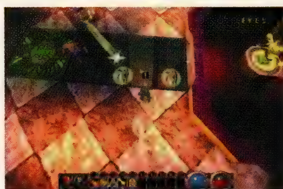
Det här spelet påminner mycket om konsolspelet Super Mario Kart. Gubble Buggy Racer bygger på figurerna från det tidigare pusselspelet Gubble.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Gathering Of Developers

■ P233, 32MB RAM, 3D-kort

Heavy Metal F.A.K.K. 2 bygger på den tecknade serien med samma namn. Som spelfiguren Julie får du



utforska olika landskap beväpnad med en arsenal av vapen.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

FOX INTERACTIVE

■ PII 300, 64 MB RAM, 3D-kort

Detta demo innehåller två singeluppdrag, två multiplayer och 24 "talent cards". I spelet följer du med Agent Cain runt på hans olika uppdrag att stoppa Psions. Rösten till Cain görs för övrigt av Ice T.



THANDOR

INNONICS

■ PII 200, 32MB RAM

Thandor är ett realtidstrategispel i 3D som utvecklats av ett tyskt företag. Spelet har funktioner som realistisk "line of sight" och multiplayerkampanjer för upp till åtta spelare. Det går att kriga på vatten, land och i luften.

SHAREWARE

ZETRIX

En Tetris-klon i 3D-miljö.

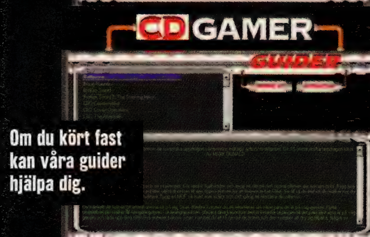
WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



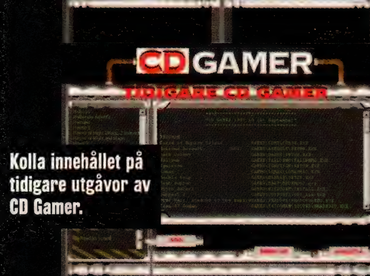
Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.



Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

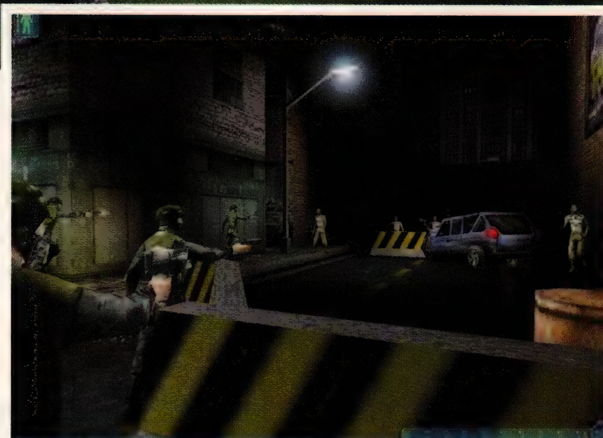
PROBLEM?
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!
CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.





CD GAMER B

DEUS EX (MISSION 2 DEMO)

EIDOS INTERACTIVE

■ **PIII 500, 128 MB RAM, 3D-kort**

Om du ännu inte har bestämt dig om du ska köpa Deus Ex så får du här en möjlighet att prova på ett nytt uppdrag till det briljanta spelet. Uppdraget kräver att du har demoversionen som följde med CD Gamer augusti CD 2 installerad.

V-RALLY 2: EXPERT EDITION

INFOGRAMES

■ **P166, 32MB RAM**

P166, 32 MB RAM
Här är uppföljaren till det populära V-Rally där det bl a finns nyheter som animerade förare och kartläsare. Glöm inte att lägga märke till de galna fotograferna som springer ut mitt i banan för att ta ett kort på dig när du dundrar fram på grusvägen.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Alla patchar och tillbehör hittar du genom att använda Utforskaren.

DIABLO II PATCH 1.03

Senaste uppdat. till Diablo II

HALF-LIFE-TILLBEHÖR

Full SDK 2.0
Software Development Kit. Detta är ett verktyg för att göra egna modifications till Half-Life.
Du hittar bl a källkod, modeller, några nivåer och Worldcraft 3.3. Denna version ersätter den tidigare ProSDK.

MODIFICATIONS

Firearms 2.3
Swarm 2.1.0.4
Gangsta Wars 2.6
Counter-Strike 7.0 Beta
Rocket Crowbar .16
OZ Deathmatch 2.1
Sven Co-op 1.3
The Gathering 2.2
Wizard Wars 2.1 Beta
Science & Industry 0.96 Beta
Goldeneye 1.5 Beta
Pirates, Vikings & Knights 0.6Beta
Opposing Force CTF
Yoda 2.0.5 Beta

MULTIPLAYER

Deathmatch Plus 2.3a
Ghost Mod 0.01
Jailbreak 1.2
Phineas Phront 0.10
Soul Reaper 2.1
Cold Ice

Patch 1.1.0.1
Senaste patchen och uppdateringen

SINGLE MISSIONS

Outrun
Edge of Darkness
Gut Reaction
The Long Night
Peaces Like Us
USS DarkStar
They Hunger 1 & 2

WWW.HALFLIFE.NU

Genom ett sammarbete med www.halflife.nu har vi fått möjlighet att lägga med de bästa CTF- och DM-banorna som de fått inskickade. Detta är ett samarbete som kommer fortlöpa och varje månad hoppas vi kunna lägga med nya Half-Life tillbehör.



En första titt på...

DESPERADOS

Taktik i Old El Paso (minus tacoskalen förstås)

Av MATT AVERY







Inspirerat av *Commandos* eller en direkt kopia? Vi vågar inte säga.

Sadla på pållen och gör en snabb sorti.

DESPERADOS KOMMER ATT EFTERLYSAS DÖD ELLER LEVANDE EFTERSOM...

- QuickAttack-funktionen gör det möjligt att synkronisera dina attacker.
- Många utmaningar med olika lösningar inbjuder till kreativa improvisationer.
- Uppdragen innehåller dialoger som formar ett dynamiskt historiebaserat uppdrag.
- Utspelas i Vilda Västern och låter dig leka med både cowboys och ångmaskiner.

UTVECKLARE	SPELLBOUND	GENRE	RTS
UTGIVARE	INFOGRAMES	RELEASEDATUM	MARS 2001





Det är ännu inte känt om man kommer att kunna gå in i byggnader.



VILDA VÄSTERN MÖTER *COMMANDOS*?

Vem kunde ana det? Men visst har Spellbounds nya pistolviftande titel klart hämtat inspiration från en av 1998 års överraskningar, *Commandos*? Pyro Studios taktiska spel om Andra Världskriget var väldigt detaljerat, men led av de linjära uppdragen som bestod av enorma labyrintliknande nivåer. Spellbound har nu beslutat att ta denna genre av taktikspel till den mexikanska solen och låta den verka där. De har jobbat hårt för att försäkra sig om att deras spel inte innehåller samma "tvång" som tidigare nämnda spel.

Det hela utspelas under inbördeskriget i Amerika och du får kontrollen över John "legendarisk västernhjälte" Cooper och hans fem orädda revolvermän (en märklig samling människor som innefattar en bluffdoktor och en liten kines) i deras jakt på en mystisk banditledare vid namn El Diablo. I deras väg står 25 olika typer av fiender som inkluderar allt ifrån tequilaslukande mexikaner till dammiga sheriffer. Det utlovas också en stor sista strid mot självaste El Diablo.

Till hjälp under deras 24 uppdrag som kommer att ta dem från guldgruvor till ångbåtar, har hjältarna ett antal förmågor som t ex knivkastning, att kunna agera allmän bråkmakare och att kunna skjuta med den klassiska Colt 45: an. Det finns också några lite mer okonventionella metoder som innefattar skallerormar, förföring och användandet av en busig apa. Klättring, krypning och ridning är också planerat precis som olika väderförhållanden. Taktiskt sett kan du skaffa dig ett övertag genom att dra nytta av att det börjar skymma, eller så kan ni blir överrumplade av ett stormoväder.



Jean-Marc Haesig, Creative Director på Spellbound, vill beskriva värme och innerlighet som två nyckelord för Desperado. Livet går sin gilla gång för alla civila i spelet och du får se upp så att de inte hamnar mitt i de eldstrider du kanske orsakar. Vidare finns det postdiligenser, tåg och t o m en ensam örn som svävar uppe i skyn. Detaljer som ska få oss att känna den västernatmosfär som filmindustrin har gjort oss bekant med.

En av de mest lovande funktionerna i spelet är QuickAction-funktionen som gör det möjligt att synkronisera dina rörelser så att en snabbt musklickande ger plats för ett mer kreativt planerande. Jean-Marc förklarar: "Tänk dig att du vill kunna gå in genom salongsdörrarna samtidigt som Sam, dynamitexperten, spränger en lada och Doc McCoy knockar en vakt på andra sidan huset. Med din QuickAction-funktion fixar du detta med tre enkla klick med musen och utför alla tre händelser med en enda knapp."

"NÅGON ÄR VÄLDIGT PLIKTTROGEN OCH EN ANNAN HAR SVÅRT MED ALKOHOLKONSUMTIONEN."

Imponerande. Precis som AI:n som har olika egenskaper för varje karaktär. Någon kanske är väldigt plikttrogen och en annan har svårt med alkoholkonsumtionen eller kanske är allt för nyfiken. Visuellt sett håller *Desperado* redan en hög klass och nu återstår det bara att se om det är lika roligt att spela. En sak är då redan säker: Det kommer inte att vara ett fult spel. PCG

SAKNAR DIG REDAN...

Något som inbringar diskretion och till viss del också lite humor i spelet är sabotage. Om du skär av tyglarna på en häst kommer den stackarn som försöker rida iväg att få sig en ordentlig flygtur.



Varje uppdrag följs av en snygg FMV-sekvens som visar din nivås unika element.

UTVECKLAR DATA

Namn: Spellbound
Ursprungsland: Tyskland
Grundat: 1984
Teamstorlek: 15
Bakgrund: Spellbound är ganska välbevandrade i strategigenren, men detta är klart deras snyggaste titel hittills.
Tidigare spel: *Airline Tycoon, Death Valley.*

KOMMER SNART!

När en spelbar kod kommer till oss ska vi givetvis köra en Senaste Nytt på *Desperados*.



Omgivningen är realistisk och bjuder på olika sorters väder.

En första titt på...

TROPICO

Ay Caramba! En egen bananrepublik att regera över.

Av ANDERS BJÖRLIN











DÄRFÖR KOMMER *TROPICO* ATT STYRA OCH STÄLLA...

- Du får en egen karibisk ö att leka med
- PopTop är bevisat bra på strategispel
- Det vädjar till maktmissbrukaren inom oss
- Inspirationen är delvis hämtad från brädspelet Junta

UTVECKLARE	POPTOP SOFTWARE	GENRE	STRATEGI
UTGIVARE	TAKE 2	RELEASEDATUM	MARS 2001



VIVA LA REVOLUCÍON

Ni som ägnade er åt rollspel och brädspel på åttiotalet kommer kanske ihåg det gamla brädspelet Junta? Det gick ut på att i rollen som opportun potentat utöva allsköns maktmissbruk i ett ospecificerat, sydamerikanskt land. Det slutade tyvärr oftast med att man lade mest energi på att bråka med sina medspelare. Detta omoraliska, cyniskt spekulativa och extremt underhållande spel utgör en betydande del av inspirationen till PopTops Tropico. Bara så du vet.





POP Top Softwares hittills största framgång är "tågspelet" *Railroad Tycoon II*. Ett sött spel från ett företag med ett gulligt namn, skulle man kunna tro. Men skenet bedrar. PopTops uppdatering och utveckling av det klassiska spelet var ett avancerat strategi- och managementspel som satte spelarens organisatoriska förmåga och strategiska tänkande på hårda prov, allt i rollen som järnvägsentreprenör. Alltihop utfört med stil och känsla för detaljer. Nu har PopTop ett nytt strategispel på gång som utnyttjar en modifierad version av spelmotorn från *Railroad Tycoon II*. Den här gången får du äran att ta hand om ett karibiskt örike och du är den enväldige diktatorn i landet.

I spelets inledning väljer du din personliga bakgrund, dina brister och fördelar, kort sagt - vilken sorts ledare du vill vara. Detta påverkar folkets inställning till dig, vilket är av yttersta vikt eftersom det är de som avgör om du kan hålla dig kvar vid makten i *Tropico*. Har du inte folkets stöd måste du skaffa det genom förmåner, mutor eller rent handgripligen. Invånarna på ön (vars storlek du väljer själv) är dessutom individer med egna bakgrunder, familjeförhållanden, planer och idéer. Av de över 100 olika byggnaderna du kan uppföra finns bl a sjukhus och gruvor; bygg ett sjukhus och läkare strömmar till, bygg en gruva och gruvarbetare dyker upp (ett av ca 50 olika yrken) - arbetare som måste hysas och födas, annars blir de benägna att gå med i någon rebellorganisation med målet att störta dig.

"HAR DU INTE FOLKETS STÖD MÅSTE DU SKAFFA DET GENOM FÖRMÅNER, MUTOR ELLER RENT HANDGRIPLIGEN."

Du har alltså ingen direkt kontroll över folks handlingar utan det är helt upp till dig att styra landet så som du finner lämpligt - och sedan ta konsekvenserna. Vill du stoppa undan skattepengar i Schweiz kan du göra det, men då löper du risk att ertappas. *Tropico* utspelas på 50-talet, dvs mitt under kalla kriget, vilket innebär att du måste välja mellan att alliera dig med USA eller Sovjet.

Naturligtvis har båda stormakterna sina olika fördelar och nackdelar. En annan faktor i *Tropico* är klimatet. Din ö kan plötsligt drabbas av häftiga, tropiska stormar och då gäller det att snabbt spika upp skydd. Även om det inte alltid är instabilt väder så kommer du alltid att få se skiftande moln som sakta glider över ön på ett väldigt effektfullt sätt. Öns klimat påverkar i sin tur vilka grödor som lämpar sig bäst, kanske är det gruvdrift du ska satsa på istället för tobak.

Med andra ord så talar allt för att vi kommer att spendera många, långa timmar framför Tropico med ett leende på läpparna. PCG



KOMMER SNART!

Vi återkommer så snart vi spionerat oss till mer fakta. Spelbar demo släpps i december.

UTVECKLAR DATA

Namn: PopTop Software

Ursprungsland: USA

Bakgrund: PopTop Software startades med ambitionen att producera spel som ska vara lätta att lära sig, svåra att bemästra och innehålla väldigt lite våld. Det är ett ganska nytt företag som fick sin första stora succé med *Railroad Tycoon 2*.

Tidigare spel: *Railroad Tycoon 2, RT2: The Second Century, RT2: Gold Edition*

www.toga.com

anna petermann
frukostbricka

152:-
ordinarie pris: 169 kr



Vi levererar dina varor hem till dörren

Som medlem får du rabatter på hela sortimentet

casall
tränings top

319:-
ordinarie pris: 349 kr

palm V
2.995:-

ordinarie pris: 4.395 kr

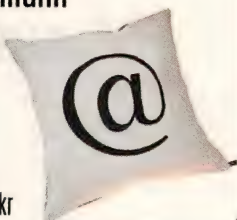
yorrik - babytröja döskalle
144:-

ordinarie pris: 160 kr

Öppet dygnet runt, året om

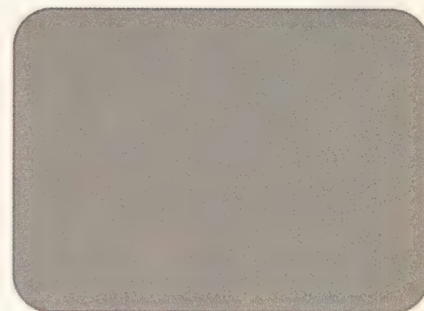
koziol - flasköppnare frog prince

122:-
ordinarie pris: 135 kr

anna petermann
kuddfodral
169:-

ordinarie pris: 199 kr

fruit of the loom
hooded zip sweat

229:-
ordinarie pris: 299 kr



MÄRKEN: PSYCHO COWBOY · ABEKO · SALOMON · ROSSIGNOL · VÖLKL · MARKER · AMANDA · CHRISTENSEN · JAMES BOND · ANNA HOLTBLAD
TYPHOON · IN SUCCESS · BOLAGET · BORÅS COTTON · BRIC-A-BRAC · BRIO · ALGA · LATTJO LAJBAN · STAR WARS · FURBY · TELETUBBIES
MANHATTAN PORTAGE · COCORICO · COTTON COMPANY · CLOWN · CONERY · SHERIDAN · CROSSING ARROWS · FILA · LOVEABLE · ROCATO · DIM
EVISU GENES · COM'N'SENSE · PSX ETC. · HP · NOKIA · FRIUT OF THE LOOM · THIERRY MUGLER · SAMBA · CLINIQUE · VERSACE · ARMANI · B2
AFTER EDEN · HUIT · GOSSIP · RIMOWA · 3-COM · LEE · LEEPIPES · WRANGLER · LEVI'S · BJÖRN BORG ACCESSORIES · SVEA · PROFILES · DA
CITRE SHINE · THICKER FULLER HAIR · HAIRGUM · DANIEL ROUAH · BORSTAR · MIQUE · PANOS · MOULINEX · MULBERRY · WERA · NEWHOUSE
SIMPLE · PHILIPS · MENDOZA · TEXIER · PIERRE COLLECTION · PLUTO · NYPD · PHONE POUCH · RAMA IN · CHARLES WORTHINGTON · ETO
SIMPLICITAS · SLUG · ARENA · HANES · SOS · STENSTRÖMS · SKRUF · BERGDALA · RICHELIEU · TIMARCO · ALPHAPET · TROUSERS · BOS

NYHETER

FÖR ALLA KRÄSNA... 4 FULLPACKADE GAMERSIDOR

ACTION-RPG

DIABLO II EXPANSION SET

Blizzards kommande expansion må kanske inte vara någon större överraskning men vi är fulla av förväntan ändå...

Diablo II drog fram som en storm i sommar och fick med sig ett helt lämmeltåg av spelare. Faktum är att det i skrivande stund fortfarande regerar och alla andra spel som lanseras numera har svårt att slå sig fram. Blizzard presenterade fortsättningen på serien vid årets ECTS och allt talar för ännu en succé.

I slutet av den fjärde akten fick *Diablo* tillräckligt mycket smisk för att falla mot golvet en andra gång. Vi vågar inte påstå att han är död, med tanke på att detta är en framgångsrik serie och, det brukar leda till uppföljare. *Diablo* är i alla fall ute ur leken och samma gäller för hans bror Mephisto. Den lurige Baal är dock på fri fot och har sin själssten nära till hands. Ond som han är söker Baal ta över världen och denna gång är det Världsstenen han suktar efter. Stenen är det enda som skyddar världen från himmeln och helvetet.

Den hittills namnlösa expansionen ska bjuda på den femte och sista akten för *Diablo II*. Allt börjar i Barbarernas fästing i Horrogath. Baal har redan nått toppen på det berg som håller Världsstenen. Samtidigt anländer spelarens karaktär i fästningen längre ner. Spelaren måste nu fullborda sex nya uppdrag och rädda världen från Baal och hans underhuggare. Det är dock inte bara spelaren som kämpar mot ondskan. De barbarer som befinner sig i närheten av berget har hoppat in i striden, vilket gör att konflikten har trappats upp till ett fullskaligt krig.

Det mest intressanta med expansionen är de två nya karaktärerna som introduceras - Druid och Assassin. Druiden kommer att bjuda på en annorlunda stil även om hans magiska färdigheter för tankarna till Necromancern. Denna bjässe till karaktär kan nämligen frammana andra varelser. Bland annat kan han locka fram vargar, björnar och korpar. Druiden kan även använda omgivningen för att förinta sina fiender. En färdighet är att framkalla vulkaner, något som borde sätta skräck i alla monster. Det mest intressanta är dock Druidens förmåga att själv förvandla sig till ett djur. Assassin är ytterligare en karaktär för de som gillar närstrider. Denna smidiga kvinna kan använda sin erfarenhet till att bli bättre på kampsportsliknande tekniker. Hon är den enda karaktären som kan sparka sina fiender och hon sparkar riktigt hårt. Vidare kan hon lägga ut fällor och sedan locka de mindre intelligenta motståndarna mot en plågsam död.





De nya karaktärerna startar givetvis på noll och därmed måste spelarna gå igenom de fyra första akterna med dessa. Karaktärer som har besegrat *Diablo* kan överföras direkt till den femte akten. De som väljer att fortsätta med de ursprungliga rollfigurerna kan glädja sig åt mängder av nya prylar att testa.

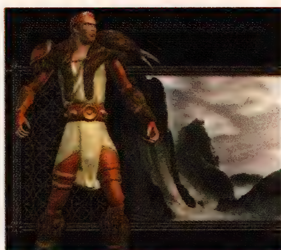
Blizzard håller på att skapa nya vapen, rustningar och andra tillbehör. Vissa av prylarna kan även komma att bli specifika för de olika karaktärerna. Den användbara kuben Horadric Cube ska kunna ta hand om de nya objekten och spelaren lär stöta på fler intressanta recept.

Med tanke på vilken publik *Diablo II* har är det lätt att räkna ut hur det kommer att gå när expansionen dyker upp. Blizzard är dock inte ett företag som nöjer sig med att rida på vågen av tidigare framgångar. De satsar fullt ut på att producera en fullmatad och häftig fortsättning på sin serie.

■ **Blizzard siktar på det första halvåret år 2001. Just nu känns det som om väntan kan bli lång.**

DIABLO II EXPANSION

Inte fått nog ännu? En phette-expansion med nya karaktärer
SID 22



ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN

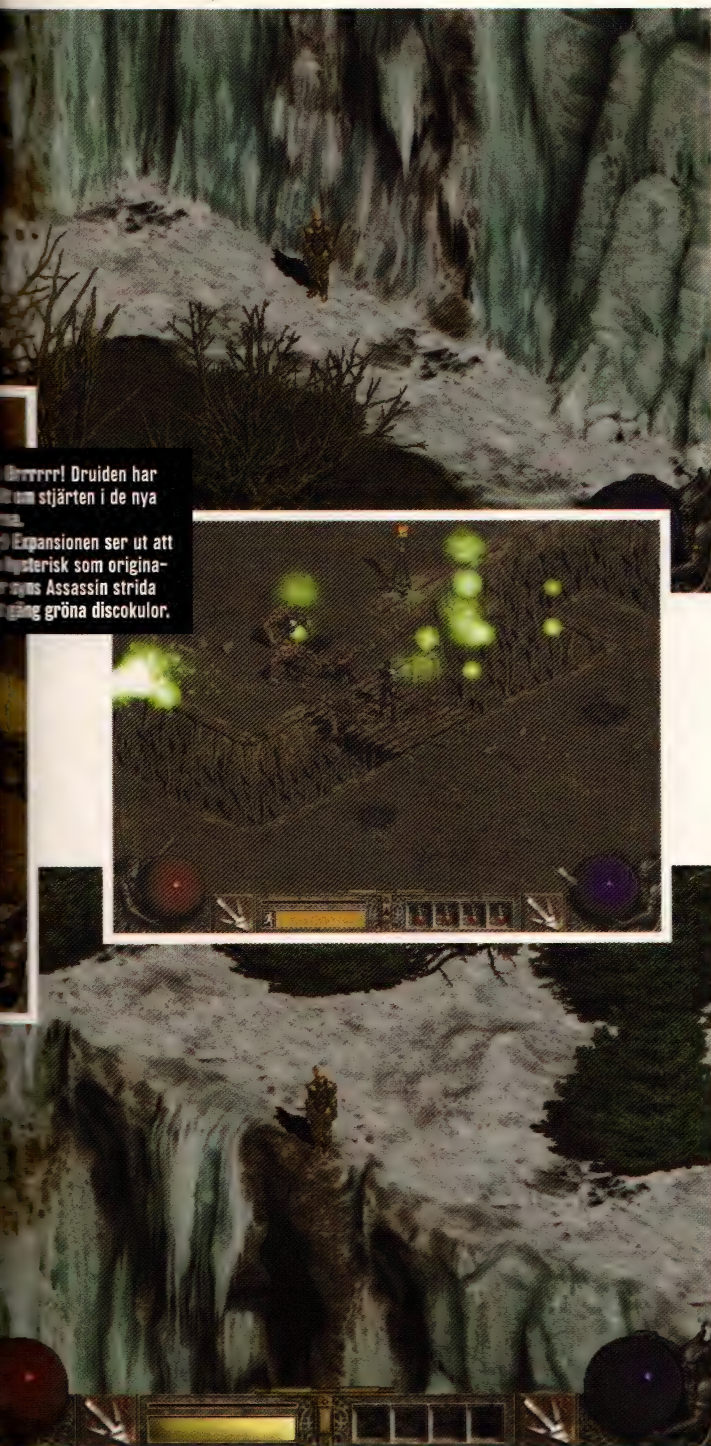
Den ultimta rollspelsvärlden blir än mer ultimat.
SID 24



DATORSPELSFESTIVALEN 2000

Det var en hård och jämn kamp, men nu är vinnaren utsedd.
SID 26





rrrrr! Druiden har … stjärten i de nya …

Expansionen ser ut att … sterisk som origina- … s Assassin strida … gång gröna discokulor.

STRATEGI

WARCRAFT III

Hett efterlängtad uppföljare genomgår metamorfos?





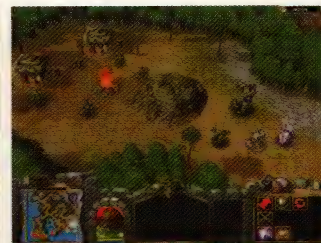
När *Warcraft III* utannonserades var det som en starkt lysande stjärna på spelhimlen. Sedan kom E3, och det hela var med ens inte lika upphetsande längre. En mässa senare (ECTS) så ser spelet inte riktigt ut som det gjorde för ett halvår sedan. Är förändringarna till det bättre?

Ja det kan man fråga sig. *Warcraft III* ser nu vid en första anblick ut att ha blivit lite mainstream. Borta är den fria, roterbara kameran. Borta är de stora, detaljerade karaktärerna. Istället finner man ett RTS som ser väldigt likt ut allt annat som finns i handlen. Ett fast, isometriskt perspektiv. Förkrymta enheter. Varför, frågar man sig. Ett rykte säger att någon på Blizzard kläckt ur sig en fras i stil med "vi var tvungna att ta bort den rörliga kameran eftersom det i multiplay skulle bli förvirrande för spelarna. Om alla har olika perspektiv, hur ska man då veta vad som är vad när någon hojtar att man ska anfalla åt vänster?" Hmm, de kanske skulle lära sig programmera istället? Men, men. Vi på PCG har aldrig varit några att lita på rykten, så vi tog istället en ordenlig titt på spelet i fråga. Här skulle det synas i sömmarna.

Och visst, de första farhågorna visar sig snart vara ganska obefogade. Enheterna är forfarande extremt detaljerade 3D-figurer, och blir det inte lite, lite enklare att hålla reda på härligheten när perspektivet är fast? Är det, när allt kommer omkring så mycket som HAR förändrats? Um, jag är känd för mina kovändningar, men denna tar nog priset. Kika på dessa nya skärmbilder istället.

■ **Spelet kommer inte förrän under andra halvan av 2001.**





KORTISAR
Små godbitar från nyhetsskörden.

REKLAM I DRIVER 2
Det är dyrt att utveckla datorspel och om titlarna inte hamnar högt på försäljningslistorna kan det innebära stora förluster för spelföretagen. Reflections Interactive och Infogrames har hittat en intressant lösning på problemet, genom att samarbeta med Diesel. Den kommande uppföljaren till bilspelet Driver kommer att innehålla mycket reklam för Diesel. Bland annat ska karaktärerna ha kläder från Diesel på sig. Driver 2 ska lanseras i november till både PC och Playstation.



BIG BROTHER PÅ PC
De hjärndöda dokusåporna lockar mängder av tittare och nu verkar det som fenomenet kommer att nå spelhyllorna. I Storbritannien ska ett spel baserat på Big Brother lanseras kort efter att det sista avsnittet har sänts. Spelaren kommer att kunna besöka en virtuell version av huset och titta på godbitarna ur säsongen. Med tanke på seriens framgångar finns det säkert många som är beredda på att köpa spelet. Det återstår att se om något liknande dyker upp i Sverige.

STRATEGI

WARRIOR KINGS

Shogun: TW möter Black & White


Blodbadet som kommer är för deras eget bästa; de är ju onda, ju.

Det var inte många riktiga överraskningar på ECTS, men en riktig godbit var Havas *Warrios Kings* - ett nytt fantasi-strategispel från det brittiska Black Cactus. Även om det först och främst utlovas stora arméer som drabbar samman på stora svepande landskap i bästa *Shogun: Total War*-stil, fokuseras det också en hel del på byggnationer och resurshantering som ska hålla dig sysselsatt mellan striderna. *Black & White*-infuenserna visar sig främst då du väljer vilken sorts ledare du ska att vara. De moraliska valen du gör bestämmer inriktningen på spelets gång. Väljer du ondskans väg kan du snart skicka iväg enorma demoner in i fiendeforten medan du om du valt den ljusa sidan blir belönad med bibliska åtgärder. Och räkna med att ett och annat skägg dyker upp. Låter lovande. Mer i nästa nummer.

■ **Inget releasedatum än men vi kommer att ligga på Havas de kommande månaderna.**

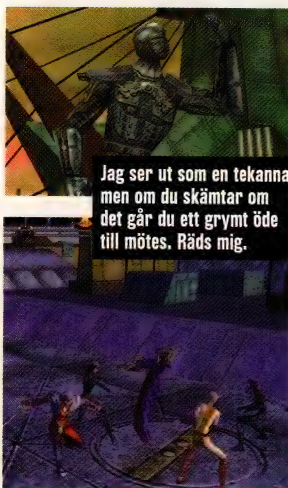
ROLLSPEL

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN

Utveckllingen av Ultima Online

De hängivna online-rollspelarna på GAMER är väldigt upphetsade över *Ultima Worlds Online*, uppföljaren till det klassiska *Ultima Online*. MMORPG: et kommer att gå online tidigt nästa år, och för närvarande jobbar teamet på de tekniska detaljerna och hur de ska utrusta karaktjerna med vapen och liknande. Komplexa utformningar av karaktärernas vapen och utrustning är stommen *UWO* och nästan varje detalj, från HUD och uppåt kommer att kunna ändras efter eget behag. *UWO*-siten uppdateras regelbundet och Todd McFarlane ska producera ny design för att spelservrarna ska vara befolkade.

■ **EA har ännu inte avslöjat något exakt releasedatum men vi gissar på våren 2001.**

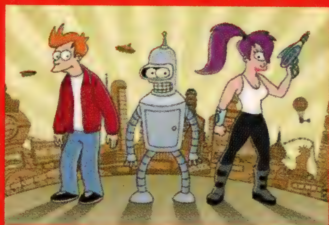

Jag ser ut som en tekanna men om du skämtar om det går du ett grymt öde till mötes. Räds mig.



GorkaMorka

Ripcord Games är tillbaka med en sanslös blandning av genrer i racingspelet GorkaMorka.

Spelet bygger på *Warhammer 40k* och använder licensen på ett annorlunda sätt med element av racing, action och rollspel. Spelaren kommer att kunna rekrytera Orcher för att bygga upp ett racingteam. När striderna väl startar ska spelaren köra tungt utrustade fordon i en livsfarlig tävling, där både de tävlande och de i publiken är beväpnade. Miljöerna ska vara interaktiva men till vilken grad avslöjar inte Ripcord. Det intressanta är att *GorkaMorka* har stöd för multiplay. Deltagarna kan köra i lag om två där en person styr fordonet och den andra skjuter. *GorkaMorka* ska lanseras sent i oktober.



Futurama

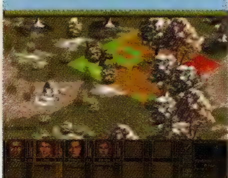
Svenska UDS har återigen lyckats få tillgång till en eftertraktad licens.

Deras nya projekt är ett spel baserat på den animerade TV-serien *Futurama*, som handlar om ett pizzabud som råkar bli nedfryst och vaknar tusen år senare. Serien som skapades av Matt "The Simpsons" Groening har blivit mycket populär världen över, vilket gör att UDS har stora möjligheter att göra succé. Utvecklarna kommer även att sköta en del av distributionen i alla länder utom USA. Det är ännu oklart vad för slags spel UDS har tänkt sig och vad det kommer att handla om, men det är långt kvar tills det ska lanseras. Enligt Fox Interactive och utvecklarna själva ska spelet dyka upp först år 2002.


SONY
ROMANCE2000
Mini Disc
VOL
DIGITAL RECORDING
8cm
8cm

KORTISAR

Små godbitar från nyhetskörden.



SIR-TECH SLÄPPER UNFINISHED BUSINESS

***Jagged Alliance 2* lockade precis som föregångaren en måttligt stor publik och utvecklaren Sir-Tech satte genast igång med en expansion. När de blev färdiga stod de dock utan en lämplig utgivare. Efter en lång tids letande har de lockat tyska Innonics som ska lansera spelet i Europa någon gång i slutet av oktober. Frågan är bara hur pass bra expansionen är när alla andra utgivare valde att ignorera Sir-Tech.**

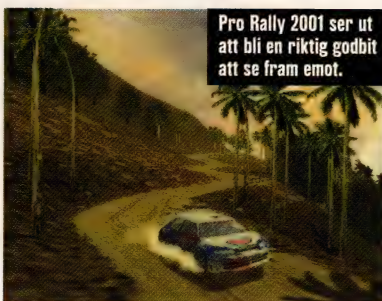


767 PILOT I COMMAND

Microsofts *Flight Simulator* må vara ett riktigt mjukt spel men med Wilco Publishings hjälp ska simulatorn förvandlas till en hisnande uppevelse. Wilcos tilläggspaket *767 Pilot* i Command ska innehålla mängder av scenarier som tar passagerarplanen på mardrömsfärder. Spelaren kommer att råka ut för motorstopp, tryckfall, elektronikproblem, punktering och mycket annat. Vidare kommer spelaren att kunna genomgå olika testflygningar som riktiga piloter måste klara av för att få sin licens. Tillägget ska släppas till jul.



RACING-ARKAD



Pro Rally 2001 ser ut att bli en riktig godbit att se fram emot.

PRO RALLY 2001

Ubi Soft slirar i leran

Eftersom *Colin McRae 2* har blivit uppskjutet gång på gång är det möjligt att detta spel ifrån Ubi Soft når hyllorna först. *Pro Rally 2001* poserar stolt med 15 officiellt licensierade bilar och 24 banor spridda över 12 länder.

Spelmotorn inkluderar fotorealistiska texturer och skuggor till imponerande partikel och vädereffekter. Mest intressant är din AI-kartläsare. Istället för att sitta rabbla enkla höger och vänster och varna för hinder så sitter han och kommenterar på din körning. Så om du har för ovana att ta svängarna dåligt så får du minsann höra det. Har du problem att hantera lera? Du får du rådet att lugna ner körningen. Vi vet trots allt ännu inte om man kan höra honom skrika när man kraschar.

Intressant nog kan man köra en interaktiv tutorial och den kommer nog att komma väl till pass när du ska lära dig de fyra olika spelmodellerna plus multiplayeralternativet. Det verkar åtminstone som om det kan fylla Colin McRaes skor ett tag i alla fall...

■ **Ubi Soft gasar på mot en november-release av *Pro Rally 2001*.**



Naturskönt värre i PR 2001.

DATORSPELSFESTIVALEN 2000

Ja, mina damer och herrar. Nu är det avgjort. De tio finalistbidragen i årets upplaga av datorspelsfestivalen har stötts och blötts av er läsare, och efter en minst sagt händelserik omröstning på vår hemsida, har en vinnare utsetts. Så, utan vidare svammel ber vi härmed att få presentera årets vinnarbidrag -

1:a PLATS

JUMP BALL 3D

av Marcus och Jonas Lindqvist

De lyckliga vinnarna kan se fram emot ett rejält prispaket på posten, och vi på PCG gratulerar och önskar dem lycka till i framtiden!

2:a PLATS

THE ULTIMATE BUBBLE CONTEST av Anders Thid och Jonas Eriksson

3:e PLATS

EXPEDITION JORDEN av Rasmus Barringer

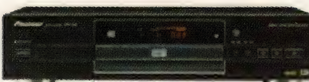
FALLDOWN 3D av Sebastian Sylvan

4:e - 9:e PLATS

BILLY BOUNCER, HAPPY LAND ADVENTURES, MULTI-BLASTER 2, SPACERACE 3, SPACEHUNTERS, THE PROJECT 2

PRISBORD

1:a PLATS





Regionsfri DVD-spelare PIONEER DV-525 och 2 DVD-FILMER från DVDNorden, ett Guillemot MAXI SOUND MUSE-ljudkort från Guillemot samt en helårsprenumation på PC GAMER

2:a PLATS



THRUSTMASTER TOP GUN FOX2-joystick från Guillemot, spelet Earth 2150 samt 2 DVD-FILMER från DVDNorden

3:e PLATS

spelet Warlords Battlecry samt 2 DVD-filmer från DVDNorden

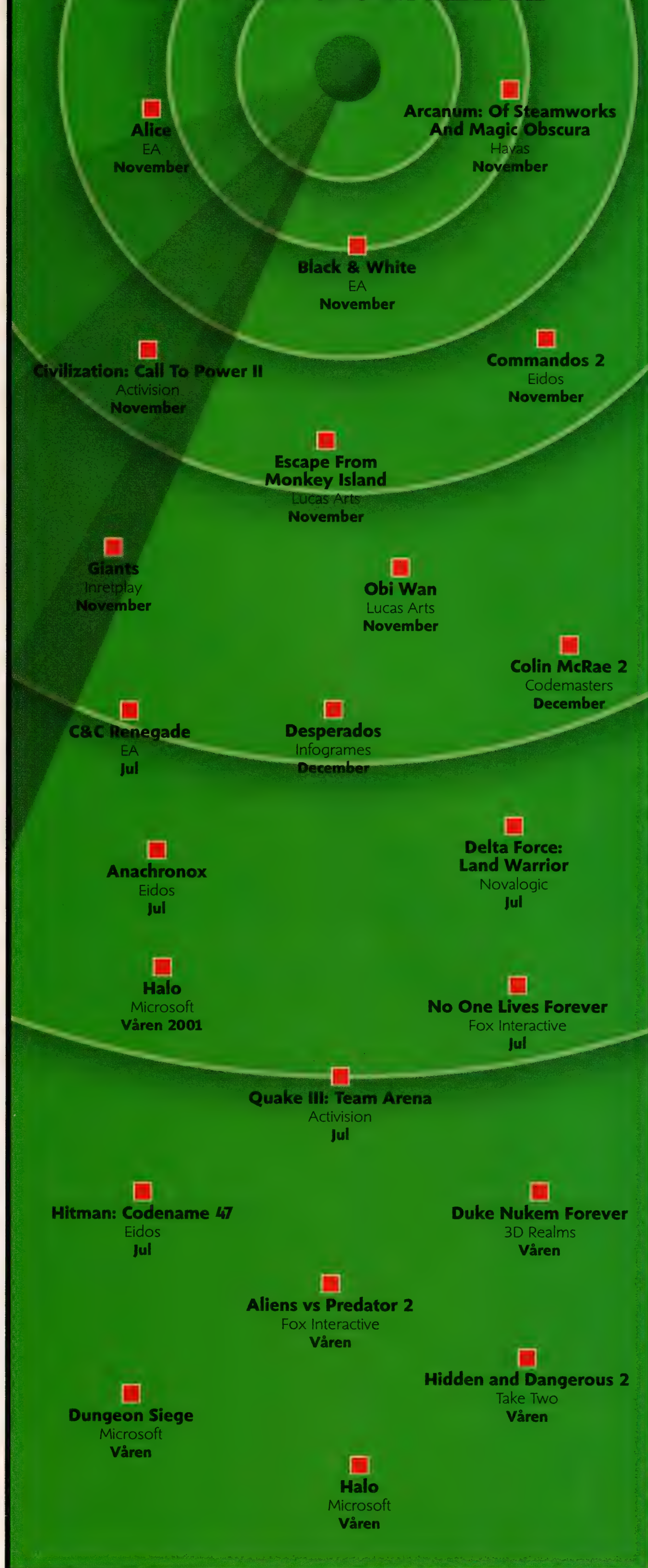
4:e - 9:e PLATS

2 DVD-filmer från DVDNorden

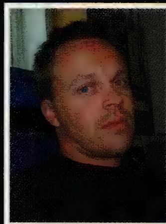
Vidare delar vi ut priser till några av er som röstat på vår hemsida. Dessa består av 2 DVD-FILMER från DVDNorden. De slumpmässigt utvalda vinnarna är: *Cecilia Hage, Daniel Eckhardt, Peter Andreasson Christer Almgren, Anna-Maria Svensson, Pasi Soumi.* **Dessa vinnare kommer att meddelas per E-mail, där de bekräftar med namn och adress. GRATTIS!**

VAR ÄR SPELEN?

HÄR PÅ VÅR GRÖNA BLAFFA!



Månadens Bästa



RONNY SUND

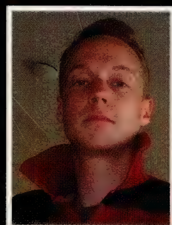
"Har fått rikligt med spö i Unreal Tournament den gångna månaden, men grusgången framför kåken är i alla fall lagd."

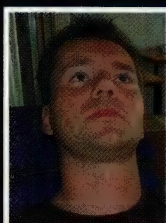
(Reds anm - Att mannen inte förstår att vuxenpoängen bara rasslar in när han håller på så här...)

JOCKE BENNET

"Skäggfesten fortsätter. Har spelat Baldur's Gate II-betan ett bra tag nu, och när ni läser detta så är förhoppningsvis den färdiga versionen ute i handeln. Nu måste jag köra om det från början, så att jag kan ge er en riktigt fläskig recension nästa månad. Trollhatt bonanza!"

(Reds anm - Han lever helt i sin egen lilla värld, den pojken. Vi börjar nästan tro på Hem och Skolas varningar om att RPG gör folk till satanister och avvikare.)





ANDERS BJÖRLIN

"Naturligtvis är det betaversionen av Midtown Madness 2 som äger just nu. Ett suveränt spel som bara blir bättre. Nu får man ju kasa upp och ner för backarna i San Francisco och London istället för i den platta skitstaden Chicago. MM2 kommer särskilt att tilltala dem som gillar rullar som Bullitt och alla Dirty Harry-filmer som involverar vårdslöshet i trafik. Move over, goddammit!"

(Reds anm - Det cirkulerar ett rykte på nätet om att Björlin var den som åt upp den ursprungliga MM-recensionen, så att han kunde få behålla spelet för sig själv. Hmm.)

HENRIK NORDENBERG

"CounterStrike har bytts ut mot Unreal Tournament denna månad. Liandri och Morpheus har varit skådeplatserna för många (men inte så krävande, hehe..) duster mellan "Oweeen" och mig. Vill ta tillfället i akt och tacka CD-Haze och Jockémon för en trevlig Rally Masters-kväll. Jag säger bara: 1.13.91! Kommentera det du, Jocksevich!"

(Reds. Anm - PCG Fjortis har uppenbarligen hybris. När man väl spöar honom i UT med minst tio frags så blir han ursinnig och förnekar att han över huvudtaget var på plats vid det aktuella tillfället.)





CD-HASSE

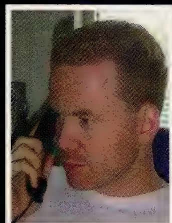
"Efter att har varit inne på redaktionen och snott till mig en ratt när alla hade gått hem så är det Rally Masters som gäller just nu. Vid ett väldigt sent speltestande med Jockémon så är jag fullkomligt övertygad om att det slår Rally Championship med hästlängder. Tyvärr har jag inte haft nöjet att piska resten av redaktionen i UT eftersom det inte går att komma åt deras server. Fegisar..."

(Reds anm - Jockémon var inte sig själv när han kom till jobbet dagarna efter den där Rally Masters-kvällen.)

THOMAS OWEN

"Unreal Tournament är nog det spel som gått varmast på burken denna månad. Det är helt otroligt vilken livslängd det spelet har! Trots att jag är konsol-kille i grunden har jag nu fattat att PC:n är snäppet vassare."

(Reds anm - Owen kallar sig "The MotherFucker" när han kör UT, vilket ju är fruktansvärt olämpligt när man är 33 år gammal. Sägnen säger att han presenterade sig med det namnet på sitt första föräldramöte, och att han ser alla andra vuxna som själlösa Världsrymden Anfaller-kloner...)





MIKAEL HJALMARSSON

"Deus Ex, Deus Ex och Deus Ex. Det här spelet växer som en årgångswhiskey i munnen. Och nu så ska de släppa en editor, vilket ju gör det hela ännu mer mumma. Jag önskar bara att de kunde ha dragit ner en aning på klichéerna..."

(Reds anm - Hjlamar är för liten för att få dricka årgångswhiskey, och dessutom så blir han alldeles för fnissig när han får i sig sprit. En gång när han skulle vara lustig så kräktes han på en gammal dams hund. Voff!)



TOMB RAIDER: CHRONICLES

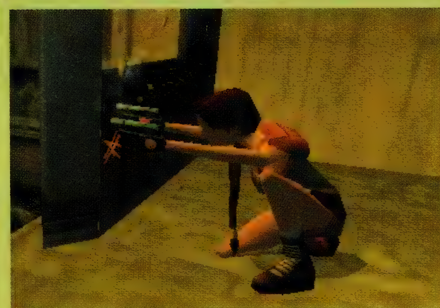
Laras femte äventyr skildrar en ungmös död. Håll näsdukarna redo...

Av MATTHEW PIERCE



När Lara såg en av sina galna beundrare gömde hon sig snabbt bakom pelaren.

Derby. Tidigt i augusti. Det har varit svårt att hitta till Core Designs huvudkontor för, som taxichauffören så elegant utryckte det, "det finns ju ingen jä..a skylt på dörren." Han har inte fel. Det är förmodligen ett försök att få Laras besatta förföljare (tro mig det finns sådana) på villospår. Cores kontor är diskret inklämt i en enorm industribyggnad. Ända tills du passerat receptionen. Där står en tvåmeters staty av deras pengaalstrande hjältinna tillsammans med ett skåp fullt av troféer och du hör det svaga mumlandet från ett ungt, dynamiskt företag som har gjort sina grundare till miljonärer.



"DET ÄLDSTA TRICKET: BÖRJA MED ETT DRAMATISKT DÖDSFALL; SKAPA SEDAN EN LIKA DRAMATISK ÅTERUPPSTÅNDELSE."

Den största orsaken till denna succé är naturligtvis Lara Crofts tredjepersonsakrobatik - *Tomb Raider*-serien. Andra titlar som t ex *Double Dragon* och *Fighting Force* har även de kommit från Core, men det är deras fylliga skönhet som varit orsak till kilometervis med spalttext och som gjort Derbystudion till de mest kända utvecklarna i Storbritannien. Men byggnaden är inte bara Lara-inredd. Andra projekt pågår bakom kulisserna: *Project Eden* och *Herdy Gerdy* heter de för att vara mer exakt. Tack vare skaparnas härkomst kommer naturligtvis dessa titlar att väcka uppmärksamhet men det är Cores mer bekanta spel som vi ville lägga under PC Gamer-mikroskopet. Och kan ni tänka er! De har gått och dödat Lara.

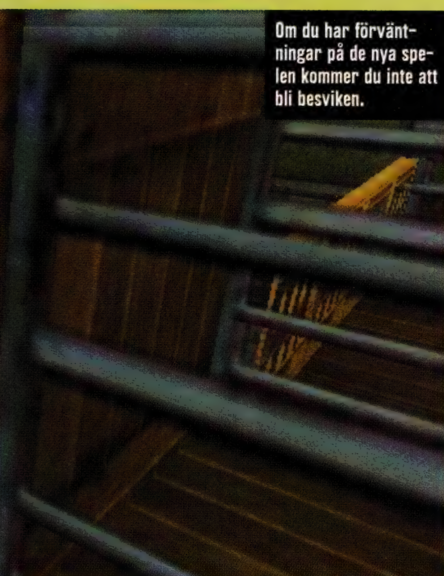
DÖDENS LAMMUNGE

Förlåt om min förra mening var lite lömsk men utvecklarna vill gärna ha det så. I *Tomb Raider: Chronicles* är Lara död och allt är väldigt sorgset. Kom över det! (Okej om du verkligen har gråten i halsen kan du hoppa till det sista stycket). Spelet öppnar med en typiskt flashig filmsnutt. "Det är en grå, regnig dag på Croftägorna. Det åskar och blixtrar samtidigt som kameran panorerar på den lättigenkännliga siluetten av Lara Croft. Vid nästa blixt uppenbaras att siluetten vi såg tillhör en minnesstaty..."

Det är det äldsta tricket som finns: börja med ett dramatiskt dödsfall för att sedan skapa en lika dramatisk återuppståndelse med lite actionbilder på "Lara genom åren". Innan ni dömer Core bör ni se det ur deras perspektiv. Det finns inte mycket de kan göra för att ändra inriktningen på *Tomb Raider* nu, förutom att ändra på Lara och hennes tredjepersonsäventyr helt och hållet (se I Laras garderob). Faktumet att de ständigt varit tvungna att skräddarsy hennes eskapader för det relativt snäva PlayStation-formatet har tveklöst satt käppar i hjulen för




Fansen är hungriga på mer Lara och den nätta lilla tösen är återigen på språng.

Om du har förväntningar på de nya spelen kommer du inte att bli besviken.

utvecklarna. "Jag vidhåller fortfarande att *The Last Revelation* med dess belysning och omgivning var så mycket som vi någonsin kunde göra på PlayStation," säger Adrian Smith, spelets producent.

Japp, det är inte mycket till tröst för PC-ägande Lara-fans som kanske förväntar sig lite mer innehåll på deras maskiner värda tusentals kronor. Listan på förbättringar och tillägg under serien har inte bjudit på mycket mer än nya kläder, rörelser, vapen och platser. De starkas överlevnad, men knappast vad vi vill kalla utveckling.



"JEREMY SMITH TROR ATT VI KAN SÄTTA LARA I ETT BILSPEL OCH DET SKULLE ÄNDÅ FUNGERA."

Så hur ska *Chronicles* kunna väcka intresse inte bara hos de största Lara-fansen utan också hos de vanliga massorna, nu när Lara är död? Svaret är till en början lite oroväckande. Skenbart fattiga på idéer men ändå angelägna om att sälja ännu en bit av den alltmer hårdsmälta *Tomb Raider*-kakan har Core Design kommit på det mest oorginella lösningen, en berättande ihopsamling av tidigare *Tomb Raider*-titlar.

Alltså kommer Laras femma att vara en uppföljare som består av fyra platser hon utforskat tidigare, allt enligt hennes noggrant detaljerade livsberättelse. Dessa är presenterade på ett tillbakablickande sätt där FMV-karaktärer diskuterar sina bravader med Lara innan actionsekvenserna fadas in och vi än en gång tar kontroll över världens mest fylliga samling polygoner.

ATT FYLLA LARAS KLÄDER



Naturligtvis har Core Design ett nära samarbete med producenterna till filmen *Tomb Raider* och fastän allt är väldigt hysch-hysch var Smith väldigt entusiastisk över det han hittills sett när han besökt studion. "Den har nästan lite sci-fi över sig," säger han. "Inspelningsstudion ser fantastisk ut och de har varit väldigt heta på gröten på det här kärleksinslaget."

Vilket kärleksinslag? "Tja, det blir kanske lite som X-Files med Mulder och Scully..."

Och vad tycker du om storläppade huvudrollsinnehaverskan Angelina Jolie?

"Jag tycker Angelina Jolie ser fantastisk ut. Hon är för jä..a läcker och jag kan inte tänka mig någon bättre i rollen som Lara. Hon har en väldigt stark karaktär och den som intervjuar henne får allt sina fiskar varma." Kan man hoppas...

LIKVAKAN ÄR ÖVER

Det är ett till synes ofattbart cyniskt tillvägagångssätt, men Smith påstår att teamets val av inriktning har mer att göra med att knyta ihop trådarna och skapa nya vägar för serien än att bara försäkra sig om att det blir ännu en lycklig jul i Derby. "Jag tror att det är omöjligt att återskapa det som vi en gång uppnådde med det ursprungliga *Tomb Raider*," säger han på ett uppriktigt sätt. "Det är inte realistiskt. Om du frågar människor vad de väntar sig av nästa *Tomb Raider*-spel har de inget svar." Den poängen är viktig. Spelets formel har varit en stor succé med relativt få ändringar och medan spelen på ett snyggt sätt åter dyker upp vid slutet av året skulle man vara galen om man ändrade på det vinnande koncept man redan har. Precis som det varit tidigare kommer strider, problemlösningar, akrobatik och fröken Crofts bejublade byst att vara huvudingredienserna i *Chronicles*.

Men ibland tycks Smith vara lite obekväm när han pratar oss igenom spelet då det märks att han är medveten om att spelet har väldigt tunna förutsättningar. Det känns också ibland som om han hellre hade haft någon annan som satt och presenterade för att sedan försvara *Chronicles*. "Det kommer att bli ganska intressant med pressen," medger han försiktigt då han säkert är väl medveten om att vissa recensenter kommer att plocka fram sågen när de stöter på Laras femma.

"Men PC-versionen av *Chronicles* ser så oändligt mycket bättre ut än PC-versionen av *Tomb Raider*," påstår han. Okej, men varför då envisas med att ge ut spel på löpande band?

"Vi har absolut ingen press på oss att göra ett spel varje år. Vi trodde att det skulle bli någon koppling till filmen som kommer men eftersom manuset ändras för varje vecka så blir det inte så. Vi kom på något annat istället...Om ni tycker jag verkar nonchalant inställd till detta får ni förlåta mig. Jeremy (Smith, Producent till *Tomb Raider*) tror att vi kan sätta Lara i ett bilspel och det skulle ändå fungera. Jag behöver inte nödvändigtvis hålla med. Det gäller att veta sina begränsningar..."

CROFTIGT UNDERNÄRD

"Vi har tagit PC-versionen och börjat om på nytt," säger Smith ogillande när han tagit oss från styrelserummet till det rum där programmerarna sitter. Ett synnerligen tråkigt rum där de sitter i tystnad och knappar på sina tangentbord. Det frenetiska arbetandet för att hinna till den kritiska deadlinen är något som gjort det möjligt för Eidos att släppa ett *Tomb Raider*-äventyr varje år sedan 1996. Anledningen att Core till en början bara vill visa oss en kod till PlayStation (en kod som gjorde oss lite misstänksamma) var att nivåerna i spelet konstrueras med hjälp av en PC innan man konverterar dem till Sonys konsol för ett speltest. Till slut fick vi ändå se PC-koden.

Låt oss för ett ögonblick låtsas att vi inte fick se den. I arbetsrummet där *Chronicles*-personalen satt fanns det en hel del ledtrådar om vad vi kan vänta oss i innehållsväg. Där fanns rekvisita taget direkt från biofilmen Gladiator, en hög med böcker om det antika Egypten, ett otal kartböcker och ritningar över ryska ubåtar. Detta bör ge oss en liten vink om vad som kan vänta oss. De stora mängderna av energidrycker pekar på att det har blivit många sena nätter, medan de tre lapparna som vi såg sitta fastklistrade på en monitor tyder på en viss brist på motivering.

På den första står det: I LOVE 5. På den andra ses ett brustet hjärta med siffran 5 inuti. Den tredje säger kort och gott: PLEASE KILL ME.

Dålig moral eller en deprimerad pojkgruppsfantast? Vi vågar inte fråga.

BLAND TOMBTAR OCH TROLL

Och sen får vi se spelet. Det bästa sättet att beskriva det på är en version av *Tomb Raider* som ser ut att kunna bli den mest tillputsade, vidsynta och fulländade i serien. "Det kommer att vara mer representativt på en PC än tidigare," säger Smith och det är omöjligt att inte hålla med. På det visuella stadiet har *Chronicles* ett märkbart övertag på de tidigare fyra i serien. Högre polygonantal i modellerna (runt 400 per karaktär denna gång), förbättrade ljuseffekter, extra animerade frames på damen i fråga och mer detaljerad textur åstadkommer en mer angenäm omgivning. Det är tveklöst det snyggaste *Tomb Raider* någonsin.

Så nu till själva spelinnehållet. Ni kan proceduren nu: tredjepersonsvy, gå, springa, hoppa, rulla, krypa, klättra, simma, skjuta och putta på stenblock. Nu finns det dessutom några nya rörelser att kommentera. För det första har Lara blivit en hejare på att balansera. Detta kan bli användbart i de passager som endast kan nås via en promenad på lina eller när man går på plankor som ligger tvärs över en avgrund. Allt detta verkar kanske inte särskilt revolutionerande men teamet har fixat till ett system som gör att du måste vara lätt på knapparna för att hålla henne kvar på de tunna smala gångarna trots hennes något framtunga kroppsbyggnad. Du kommer även att stöta på gymnastiska problem. Smith säger: "Vi har t o m den gymnastiska barren med. Det är väldigt Errol Flynn-likt. Jag vet inte varifrån den här idén kom men det var inte jag." Men grattis till vem som än kom på det för nu kan Lara använda redskapet till att.... Tja, vi fick aldrig egentligen reda på vad hon skulle använda det till. Det kommer kanske att finnas gymnastikredskap under de kanter som inte kan nås med traditionella ungefär i samma anda som att de flesta dataspelsfiender tappar enorma jätteäpplen eller gigantiska, roterande nycklar när de dör.

Denna gång är dina resmål bl.a. Rom, en irländsk ö, en rysk ubåtsbas och ett högteknologiskt höghuskomplex. Varje kapitel innehåller 3-4 nivåer och trots att man lämnat den ojämna struktur som fanns i *Tomb Raider III* för den lite mer logiska inriktningen i *The Last Revelation*, har Core lyckats få med en bra variation i *Chronicles*, något som kan bidra till en ökad livslängd. Smith säger: "Själva



Ett gaffeltruckspel med Lara i huvudrollen kan bli nästa grej om man ska tro Jeremy Smith.



I LARAS GARDEROB

Lara I svart Matrix-liknande överrock och solglasögon, Lara i sweater och byxor, Lara i blåjeans - vi har alla sett bilderna. Core Design är strängt upptagna med att designa om fröken Croft till deras *The Next Generation*.

Smith avslöjar väldigt lite men yppar ändå lite om ett system som gör karaktärsutveckling möjlig där din karaktär blir bättre på de färdigheter du använder mest. "Lara kommer inte att vara så präktig i *The Next Generation*. Vi klädde av henne naken, tog bort safaridräkten och började om igen. Hon har blivit lite mörkare....

Och med denna nya framtoning kan vi ta Lara till en mer mogen publik.

LARADESIGN

För första gången någonsin har en karteditor lagts med i spelet. En användarvänlig version av den som spelets designers använder när de bygger nivåer kommer förhoppningsvis göra det möjligt att flera amatörnivåer dyker upp på internet. Smith förklarar: "Vi tvingades ändra en hel del på den ursprungliga modellen." Det kommer att följa med en instruktionsbok och en tutorial för att kunna skapa texturer, ljus och bygga nivåer. Plus att det också kommer att finnas flera teman med grafik och texturpaket vilket gör det lätt att skapa t.ex. en nivå med djungeltema.

Teamet funderar också på att lägga till extra nivåer från de föregående spelen och låta spelare ändra och leka med dem. Det är troligt att nivåerna ska kunna läggas in i samtliga av de föregående spelen. En webbsida ska erbjuda extrahjälp i form av tutorials och ska även innehålla material som t.ex. nya texturer. Förvänta er att denna karteditor till *Tomb Raider* kan dyka upp på en PC Gamer-skiva runt jultid.

spelandet baseras mer på var du är någonstans i *Chronicles*. Hon får mycket mer hjälp av andra karaktärer genom spelet och det är ganska linjärt."

Vänta ett tag. Att villigt erkänna att ens eget spel är linjärt måste väl vara på samma nivå som att svära trohet till Satan själv. Men om man jämför med *Tomb Raider III*:s scener då en plötslig död ofta infann sig samtidigt som du själv inte fattade ett jota, kanske det inte är så dumt med en mer uppenbar väg. Speciellt inte då majoriteten av i alla i teamet anger *Half-Life* eller *Metal Gear Solid* som största inspirationskälla för den grad av samspel de hoppas uppnå.

Gordon Freeman vs Lara Croft - det skulle vara intressant.

HALV-LARA

Det mest uppenbara tecknet på *Half-Lifes* påverkan är spelets berättande tillvägagångssätt. Den tredje nivån, Spooky Island t ex, visar en ung Lara som njuter av en semester tillsammans med sina föräldrar. Ni pedantiskt intresserade kan njuta av att detta är första gången vi spelar ett uppdrag som den 16-åriga Lara (*The Last Revelation* erbjöd ju bara en träningsnivå). Yngre versioner av Father Dunstan och butlern Winston kommer också att finnas med.

Smith säger att på ö-nivån kommer Lara att bli inblandad i ett riktigt "Enid Blyton-liknande Fem-mysterie". Han påpekar dock att

eftersom hon bara är 16 år använder hon sig av fällor istället för pistoler.

Scripterade sekvenser har lagts in både i strids- och undersökningsmoment. Lara kan nu undersöka saker (kroppar, skrivbord, hyllor, etc.) Medan smygande, något som är väldigt populärt nu, har lagts till i stridsmomenten. Om hon smyger sig på en fiende (det gäller att hålla sig utanför deras synfält och gå istället för att springa) kan hon använda några speciella taktiker som t ex att använda kloroform för att få dem fogliga eller helt enkelt att slå dem i skallen. Om du utför en sådan rörelse korrekt kommer det att dyka upp en filmscen i spelet som låter dig beskåda din fina smygtaktik. De tar t o m med omgivningarna i beräkningen och i en filmsekvens som vi såg slog Lara först ner sin fiende för att sedan sparka honom genom en stor glasruta.

Naturligtvis krävdes det att AI:n skulle förbättras för att göra detta möjligt. Förbättringarna innebär att AI:n nu reagerar på ljud och likaså på vad den ser. De har nu också förmågan att direkt vända sig om istället för att rotera och de kan nu förfölja dig genom en hel nivå.

Smith påminde oss också om att: "I *The Last Revelation* kunde spelarna inte gå tillbaka till gamla nivåer ifall de ville det. Det var något vi helt glömt bort" I *Chronicles* kan ni förvänta er att ni kan flytta från den ena nivån till den andra på ett litet kick.



Ännu en bild där Lara visar sin enorma kärlek till djur. "Sitt sa jag...."



"AI-FÖRBÄTTRINGARNA INKLUDERAR ATT FIENDEN REAGERAR PÅ LJUD OCH ATT DE KAN FÖRFÖLJA DIG GENOM EN HEL NIVÅ."

Den mest spännande nivån av alla verkar bli kontorskomplexet. Den beskrivs som *Metal Gear Solid* och *Perfect Dark*-lik. Alla fiender måste neutraliseras med smygmetoder, säkerhetskamerorna måste kringgås och osynlig laser måste undvikas med hjälp av infraröda glasögon. Allt är väldigt Matrix-liknande.

LARAS FEMMA

På samma gång är det fortfarande väldigt likt *Tomb Raider*. Vapentilläggen är få ("det är en uppföljare så vi kunde inte ha så många nya vapen..."), så vänta er att ni får använda armborst, hagelgevär, Heckler & Kochs - alla vanliga skjutvapen plus en änterhake. De flesta vapen har ett alternativt läge vid avfyrning - Burst, Rapid och sniperläge - som kan aktiveras via ett inventorysystem baserat på *The Last Revelations*. Av spelets nivåer kommer Rom och den ryska ubåtsbasen att vara en besvikelse för de som känner sig bekant med serien. Den förstnämnda är väldigt lik *TR II*:s Venedig-nivå och i *TR III* kunde man se ett ganska (på den tiden) imponerande Antarctica-baserat skepp.

Håller Core på att få slut på idéer? Vi fick intrycket att de faktiskt har massor kvar, då de dessutom har valt att lägga med en gratis nivåeditor med *Chronicles* (se "Laradesign"). Det lär innebära att de har sparat det bästa till en regnig dag. Och förvånansvärt förutsägbart planeras det ännu ett nytt *Tomb Raider*-spel, vars arbetsnamn är *The Next Generation*. Så ska hon överraska och återuppstå igen?

Smith är inte särskilt hjälpsam när han säger: "I *The Next Generation* kommer hon att vara Lara, men ändå inte Lara." Lara men ändå inte Lara?

Vi avslutar med de sista raderna ur designinformationen och om du inte vill förstöra slutet bör du sluta läsa nu...

"Kameran zoomar in på en smal tunnel där Von Croy och guiden försvinner in i mörkret. Allt är helt tyst inuti en kammare med endast några facklor brinnande. En av grävarna skrapar frenetiskt i sanden.... Han överlämnar något till Von Croy men vi kan inte se eftersom hans kropp skymmer sikten för kameran. Von Croy säger: "Vi har hittat henne..."

Vi ses i november! PCG





Trots att det är få nya vapen kommer moment som t ex ett sniperläge erbjuda viss variation.

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Det finns många obesjungna hjältar bakom *Black & White.* Lionheads programmerare, konstnärer och skriptare har alla gjort enorma individuella insatser för att forma Peters ursprungliga *Black & White*-idé till den best det är nu. Sedan har vi dessutom testarna - bokstavligen hundratals av dem - som har tragglat sig igenom Black & White, föreslagit förbättringar och kommit med konstruktiv kritik.

Det finns också en annan stor grupp som har bidragit till *Black & Whites* succé. När vi började arbeta med spelet, kunde vi aldrig föreställa oss att människor som dessa skulle sälla sig till Lionheads skara; av det enda skälet att de gillar speldidén. Så här kan det se ut: "Hej. Jag heter Benjamin Mertens. Jag är 17 år gammal, jag studerar i Bryssel (Belgien). Jag arbetar på stormarknaden för att få pengar till hårdvara, program, etc. Jag bestämde mig för att göra en website om *B&W* när jag såg de första skärmbilderna. Jag ville skapa en ny site eftersom den första (min egen) var så dålig. Så jag bestämde mig för att skapa en för B&W. Den nya finns på http://www.lionhead-fr.com. Jag tycker att det är den bästa jag någonsin gjort. Jag säger "jag" men det är faktiskt gemensamt arbete tiilsammans med min partner Cédric."

Under B*lack & Whites* treåriga utvecklingsperiod har vi blivit smickrade och - faktiskt - ärade över antalet människor och grupper som har skapat *B&W*-fansiter. Det finns mängder av dem, på många olika språk. Vi valde ut dem som vi ansåg som de viktigaste och la upp länkarna på Lionheads website (www.lionhead.com). Cédric Larvoire tar upp tråden där Benjamin slutade: "Jag heter Cédric Larvoire (alias "Cut") och jag är 16 år gammal. Jag bor i Frankrike (Benjamin bor i Belgien) och jag studerar. Jag älskar att leka med datorn och jag längtar desperat efter *Black & White.* Jag läste först om spelet i en fransk tidning: 'Gen 4'. Jag ville göra en website, men jag visste inte vad den skulle handla om. Jag bestämde mig för att den skulle handla om *Black & White.* Sedan dess har jag lagt mycket tid på siten. Många, långa dagar när jag har haft semester. *B&W* är väldigt coolt. Jag älskar det faktum att man kan göra vad man vill. Du kan kontrollera en eller flera stammar. Jag gillar också att det inte är några ikoner på skärmen. *B&W* är bättre än ett spel, det är en värld!"

I USA driver webmeistern Yoru siten The Citadel. Yoru förklarar: "Jag heter egentligen Ian Dundore, men alla kallar mig Yoru. Jag är 18 år gammal, vilket gör mig till åldermannen i teamet och jag bor i New York. Officiellt är jag arbetslös men jag gör alla möjliga tekniska ströjobb. Den senaste tiden har jag ordnat datorsystemen åt en lokal affär. Det är inte mycket men det finansierar mitt datorspelande och mitt intresse för anime (japanska tecknad film). Inofficiellet är vi egentligen allihop anställda av Atrium Media Group, som äger SidGames.com, vår web-värd. Jag har två kollegor, Kid och Hyperion. De får tala för sig själva..."

"Mitt smeknamn är Kid. Jag heter Mike Conover, född i USA. Eftersom jag är 16 år behöver jag inte göra så mycket för att försörja mig, men när jag arbetar gör jag web-design åt företag, det ger en del pengar."

"Hej, jag heter Hyperion. Mitt namn är Will Dekrey. Jag är 14 år och bor i Minnesota, USA. Jag är en vanlig stressad high school-elev. Mitt näst största intresse är skådespeleri, mitt största intresse är datorer. Jag har medverkat i över 15 skådespel och musikaler..."

SJ: Hur kom det sig att du startade en website om *B&W*?

Kid: "Yoru, min bästa online-kompis kontaktade mig och föreslog att vi skulle starta en site, eftersom många av dem som fanns lades ner på löpande band."

Yoru: "Jag gjorde inte mycket mer än att jag började fundera på idén, men efter det började jag knåpa ihop lite grundläggande HTML, laddade ner några bilder och använde dem för att komponera en riktigt, RIKTIGT ful logga för 'The Villager' eller 'The Peasant's Hut' eller något sådant fånigt namn. Vid samma tid pratade jag med Kid om *Black & White,* eftersom jag redan tidigare nämnt för honom att det saknades siter om spelet.

Då föll allting på plats. Det visade sig att det var en bra idé att dela på jobbet, särskilt som han satt med ett kabelmodem. Han föreslog att "The Citadel" var ett bra namn och jag höll med. Jag snodde snabbt ihop den gamla Citadel-loggan och en vecka senare la vi upp allt hos 50megs.com. Efter ett tag blev vi trötta på 50megs.com:s opålitliga FTP-server, fixade en redirect-URL hos CJB.NET (vilket var en av Kids goda idéer), flyttade till Prohosting.com, fick utrymmesbrist och blev upplockade av SidGames.com i februari. Någonstans på vägen drog vi med Hyperion och resten är historia..."

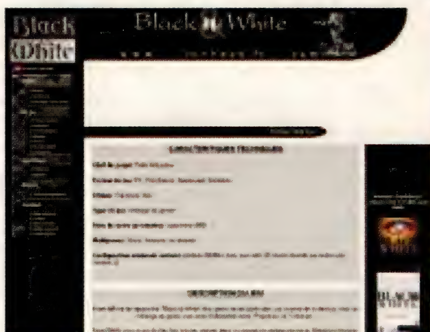
Hyperion: "Jag kom in i *B&W*-communityn genom Brotherhood of Eden. Inom en månad efter att jag gått med i klanen var jag ledare. Jag var också den som skötte den inofficiella boten i Lionhead-rummet på IRC i över tre månader. Jag träffade många coola människor och lärde mig en hel del. Jag la upp en nyhet på BoE-siten (Brotherhood of Eden) ungefär en gång om dagen. Jag brukade ofta hitta nyheter som inte rapporterats någonstans och tipsa folket på The Citadel. The Citadel var den enda site som uppdaterade vid den tidpunkten. Till slut tyckte Yoru och Kid att jag skulle lägga upp nyheterna själv (dvs gå med i teamet)."

SJ: Så... några kommentarer om *Black & White*?

Yoru: "Jag skulle inte lägga så mycket tid på något annat spel. Jag är otroligt sugen på att spela det. Vad gäller coola detaljer vet jag knappt var jag ska börja någonstans. Jag vet bara jag kommer att spendera minst sex timmar på att följa en liten gubbe runt och se honom pyssla med sitt.

Kid: "Coola detaljer? Breakdansande Titaner, inzoomningen från molnen till det maskätna äpplet. Skalbarheten i spelet är helt otrolig.

Hyperion: "Det som jag verkligen ser fram emot i *B&W* är friheten som det erbjuder. Andra spel skryter med frihet, men de är fortfarande linjära. I *Black & White* kan du göra vad du vill. Hur du än agerar kommer det att få konsekvenser, även om du väljer att inte göra någonting alls."





Mannen, myten, konceptet, men vem är han egentligen?

COLIN McRAE RALLY 2

Världens bästa rallyspel kommer igen!

Av HENRIK NORDENBERG

DETTA HAR HÄNT... « Vi hade en På Gång-artikel om CMR2 i PCG 39



CMR2 I KORTHET

Utgivare: Codemasters

Utvecklare: Codemasters

Genre: Racingsim

Beräknat Systemkrav: PII 300, 64Mb RAM, 3D kort

Releasedatum: Julen 2000

Något Speciellt? Alla som spelade originalet vet hur bra det var och man kan bara hoppas att tvåan är så bra som det ser ut. Andra bilspel i all ära, men Colin McRae har alltid varit kung.

NÄR det kom ut till PlayStation tidigare i år blev det snabbt en succé. Uppföljaren till det originella *Colin McRae* som sålde ca 1,7 miljoner ex världen över har stora förväntningar på sig och från vad vi har sett hittills kommer det inte att göra någon besviken.

Ett team på 40 man håller på att förbereda PC-releasen för ett spel som säkert har legat högt på mångas önskelistor ett bra tag nu. Efterlängtat värre alltså och med tanke på succén med det första spelet finns det anledning att se fram emot det. Codemasters har förfinat och förbättrat och är alltså snart redo att släppa *CMR2* på PC. Colin har bytt märke från Subaru till Ford och bilarna har fått ett mer avancerat skadesystem.

Förvänta dig många och långa reparationer om du kör snabbt och vårdslöst, lösa delar som ligger och släpar efter för att sedan helt ramla bort. Spoilers kan deformeras, kofångare helt slitas bort och rutor självklart spricka. Allt för att få en så övertygande realism som möjligt. Väderleken kan ändras under loppen och göra det extra lurigt att välja rätt däck. Kör en tävling och du kommer uppleva en typ av väder. Kör tävlingen igen och vädret kommer garanterat inte vara detsamma.

Tävlingarna kommer att gå i 8 olika länder och i ditt garage har du tolv turboladdade, fyrhjulsdrivna superbilar, alla korrekt återgivna in i minsta detalj. Förvänta dig även de obligatoriska bonusbilarna som låses upp under spelets gång. Alla de korrekta bilmärkena finns naturligtvis med. Subaru Impreza (gammal favorit) och Lancia Stratos är bara två av märkena jämte Toyota, Peugeot och Seat. Du får tillfälle att köra i Grekland, Frankrike, Sverige, Australien och i Storbritannien. Till de nya banorna hör Finland, Italien och Kenya.

Vill du spela en tävling mot dina kompisar tar du och väljer en av de 8 tillgängliga banorna och kör så det ryker. Arkadalternativet låter 6 spelare samtidigt tävla om vem som är den mest fulländade rallyföraren och det utlovas action och spänning på hög nivå. Banorna är lite kortare och körs över fler varv. Tuffa dueller och vågade omkörningar lär det bli eftersom skademodellerna är avstängda under arkadalternativet. Du behöver med andra ord inte oroa dig för att din bil ska gå sönder när du kör in i din kompis bil med full fart, hehe...

Tävlar du mot datorn så bjuds det även där på bra motstånd tack vare Neural Net AI-teknologin som först användes på TOCA-serien. Datoriserade motståndare "lär sig" faktiskt att köra och utvecklar egna styrkor och svagheter. Vissa kommer att vara bättre att köra på speciella underlag medan andra kanske bjuder bättre motstånd på arkadalternativet där omkörningar blir en viktig egenskap. Precis som mänskli-

"COLIN VAR INTE RIKTIGT NÖJD MED DET SÄTT BILARNA SLADDADE PÅ I DET FÖRSTA SPELET"



Italien är en av de nya banorna och här har Grist och Mcrae stannat till på en taverna för lite vinprovning.

FULL FRÄS MED COLIN OCH GUY

Som producent för CMR2 fick Guy Wilday äran att åka med den flygande skotten när han var i Spanien för att testa bilens egenskaper på asfalt och grus. "G-krafterna var otroliga och fullkomligt pressade mig ner i stolen", säger Wilday. "När vi sedan åkte på ett grusparti var det en speciell kurva som jag minns fortfarande. Colin kom in i kurvan i ca 130 km/h och la bilen i ett fläskigt bredställ som gjorde att vi kasade igenom hela kurvan utan att egentligen tappa fart. För att hålla koll på vägen tittade Colin förbi mig och ut genom sidorutan. Bara några meter från mig låg en brant vägkant som stupade rakt ner i vattnet. En svettig åktur minst sagt."

ga förare kommer även AI:n att göra uppenbara misstag ibland.

Spelets producent Guy Wilday fick i rent undersökande syfte (givetvis) åka med Colin McRae när han testade sin nya Ford Focus (se Full fräs med Colin och Guy.) Under åkturen blev Guy uppmärksam på vissa smådetaljer som de ännu inte hade med i spelet. "Tro det eller ej men förarna kan faktiskt kontrollera bilen när den flyger genom luften", säger Wilday. "Om föraren gasar när bilen är i luften åker nosen på bilen uppåt medan om han bromsar tippar nosen nedåt. Detta hade vi aldrig tidigare tänkt på men nu är hela funktionen inkluderad i spelet.

Colin har varit till stor hjälp vid förbättrandet av spelet. Han var inte riktigt nöjd med det sätt bilarna sladdade på i första spelet så vi har med hjälp av honom finjusterat styrningen och fått en bilmodell som tappar och återfår fäste på vägen på ett mer realistiskt sätt."

Codemasters fick tillgång Colin McRaes Ford Focus för att kunna studera den och se hur den betedde sig när den kördes på olika underlag och med olika sorters däck. Fords mekaniker hjälpte till och gav tips och idéer på saker de tyckte gav ett realistiskt beteende. Ljudteknikerna spelade in ljudet av bilen från alla möjliga och omöjliga vinklar och det karakteristiska smattret från utblåset när man växlar finns naturligtvis med.

Colin McRae har inte lyckats riktigt än med sin nya bil i tävlingarna runt om i världen men när det gäller sina spel kan han se fram emot en topplacering denna säsong. Att ett gediget arbete har lagts ner råder det knappast någon tvivel om och jag är en av de som hoppas på en hård, fyrkantig julklapp där man kan skymta " Colin"-någonting genom inslagspappret. PCG




Sverigebanan finns fortfarande kvar så vi får än en gång ut och sladda i de värmländska skogarna.



HOMEWORLD®

CATACLYSM™

A new stand-alone episode in the Homeworld saga

- 18 New Ships & 25 New Technologies
- Full-Length Campaign & Multiplayer
- Enhanced Award Winning 3D-Graphics
- Enhanced Fleet Management and Gameplay



www.sierra-online.co.uk

flipside.com





Odysséen

I ODYSSEUS FOTSPÅR...








Helt på svenska med röster av kända skådespelare

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Extra! Extra! Avhuggna extremiteter och snygga ljuseffekter i spanskt action-RPG.

Av ANDERS BJÖRLIN

DETTA HAR HÄNT... « *Severance* var en kortis någon gång i forntiden



Schysst ljussättning, häftig arkitektur och slibbiga monster. Det ÄR PC Gamer-kontoret.





SEVERANCE BOD I KORTHET

Utgivare: Codemasters

Utvecklare: RebelAct

Genre: Action

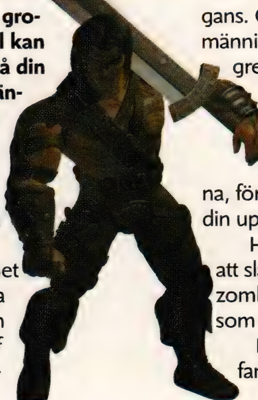
Beräknat Systemkrav: P233, 32Mb RAM, 3D-kort

Web: www.codemasters.com

Releasedatum: November

Värt att notera? Grafiskt välskapt spel som utnyttjar fantasy klichéer till fullo och låter dig hacka motståndare i småbitar på ett riktigt blodigt sätt

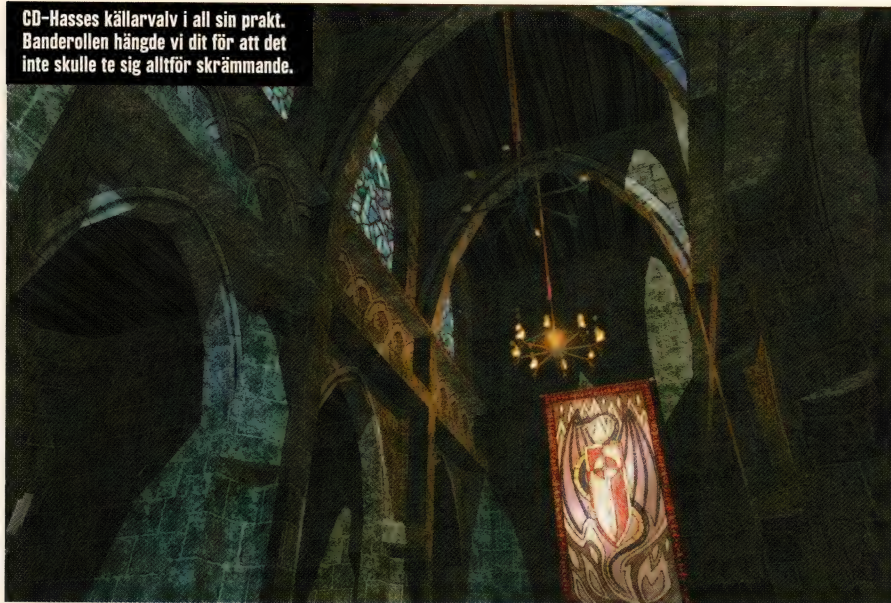
IBLAND hajar man till lite extra när man hittar ett nytt spel. I det här fallet handlar det om Severance som paradoxalt nog har ett antal år på nacken, hittills känt under namnet Blade. Spelet har funnits till men ingen utgivare har kommit till skott och velat ge ut det, vilket kan tyckas märkligt eftersom det är ganska spektakulärt. Nu har i alla fall Codemasters plockat upp spelet från spanska utvecklingsteamet RebelAct och släpper det i Europa och USA i november. Den detalj som hypats mest i spelet hittills är det faktum att det tar datorvåldet till en ny, grotesk nivå. Till exempel kan du hugga av en arm på din motståndare och använda armen som tillhygge. Festligt, visst - men *Severance* har mer att erbjuda än ultravåld och finurliga spelarmodeller.



Storyn går i korthet ut på följande: gudarna släppte för länge sedan lös en drake som straff för människornas arrogans. Gudarna gav också ett jättesvärd till människorna som försvar. Hjälten som greppade svärdet besegrade draken och när hjälten begravdes lades svärdet i hans grav, som förseglades med fem nycklar. Nu är en ond magiker på jakt efter nycklarna, för att komma åt svärdet och det blir din uppgift att hindra honom.

Huvudingrediensen är naturligtvis att slakta olika vidunder t ex skelett och zombier, samt att lösa enklare problem som involverar dörrar och spakar.

Det första som slår en är de smått fantastiska ljus- och skuggeffekterna.


CD-Hasses källarvalv i all sin prakt. Banderollen hängde vi dit för att det inte skulle te sig alltför skrämmande.

ÖGA FÖR ÖGA

RebelAct är duktiga på att knåpa ihop spelarmodeller där man kan separera kroppsdelarna från varandra på ett uppseendeväckande sätt. Detta gör att våldsnivån i *Severance: Blade Of Darkness* ligger i närheten av *Soldier Of Fortune*. Känsliga spelare varnas.









Hugg tag i en fackla och du får snart se skuggorna från dig själv och allehanda föremål dansa på de fuktiga stenväggarna, över snön eller mot klipporna i de mäktiga omgivningarna. Leta upp en liten bergssjö eller ett vattenfall någonstans och du kan studera hur den blanka ytan krusas när du går ut och ställer dig i vattnet, eller springer tvärs över någon liten pöl.

Nu är det ju inte de grafiska effekterna som avgör om det blir ett bra spel eller inte, utan spelvärdet. Det är action det handlar om, med vissa rollspelsinslag. Tänk en tredjepersons-version av *Diablo II*, men med mer action och mindre shoppande.

I likhet med det spelet kan du i *Severance: Blade Of Darkness* välja mellan fyra olika karaktärsklasser; Barbarian, Dwarf, Knight och Amazon. Dessa fyra klasser motsvarar ganska bra fantasyklichéen med sina respektive utseenden och egenskaper. Barbaren är en stor biff som är en hejare på att slåss med tvåhandssvärd. En annan av hans förmågor är att han kan hugga armen av en motståndare med ett elegant hugg, för att sedan använda armen som tillhygge. Enligt uppgift ska man också kunna hugga huvudet av sin fiende för att använda det som tillhygge i multiplay. Blodig humor så det förslår. Dvärgen är en liten, satt och kraftig snubbe som gärna fajtas med en rejäl yxa. Han är också motståndskraftig mot gift och magiska attacker.

"Riddaren" är en välbalanserad herre som är duktig på lite av allt, men inte expert på något. Han föredrar ett kort svärd i ena handen och en sköld i den andra. Amazonen är, i likhet med motsvarigheten i *Diablo II*, smidig, snabb och specialist på spjut och projektilvapen. Nackdelen är att hon inte kan använda några tyngre skyddsmaterial. Återstår alltså att se om *Severance: Blade Of Darkness* levererar tillräckligt mycket spelglädje för att blidka oss nästa månad. 

"DET FÖRSTA SOM SLÅR EN ÄR DE SMÅTT FANTASTISKA LJUS- OCH SKUGGEFFEKTERNA."

STENKUL MED YEOMEN [DEL 1]

Var och en av gudarna i *Sacrifice* har runt tio olika slags följeslagare (eller enheter, som ni RTS-snubbar brukar säga). Dessa följeslagare är en blandning av kanonmat och mer specialiserade trupper; för att ge er en uppfattning om den stora variationen så presenterar vi härmed Yeomen, gänget som dyrkar James, God Of Earth, och som är bra på allt som har med det vi går på att göra.



EARTHFLING
Earthflings är myllans sanna söner, och de är välsignade med ett par riktigt användbara egenskaper. De kan suga upp jord ur marken, och spotta ut den som en projektil, och de kan förvandla sin kropp till en stor stenbumling, vilken är i stort sett osårbar.



TROGG
Dessa simpla, grottlevande varelser ser inte ut att kunna göra annat än att banka andra organismer över skallen. I sina underjordiska lyor bygger de dock intrikata gudabilder och altare, vilka de använder för ritualer som gör Troggs i stort sett immuna mot besvärjelser.



GARGOYLE
Gargoyles klarar av att slå med vingarna tillräckligt snabbt för att hålla sig svävande, vilket gör dem till en välkommen luftenhet. De undviker gärna närstrider, och föredrar istället att bombardera fienden med stenblock.



BASILISK
I *Sacrifice* behåller Basilisken sin legendariska förmåga att förstena motståndare, bara genom att stirra på dem. Transformationen är dock inte permanent, och fienden kommer att kunna röra på sig igen efter ett litet tag. Detta vapen är givetvis väldigt användbart vid många tillfällen.



Är detta Shinys version av helvetet?

multiplayer.

Handlingen i singleplayer-läget är skriven av James Phinney, som kommer direkt från Blizzard. Där jobbade han som leddesigner och producent för Starcraft, och som medproducent för *Diablo* och *Warcraft II*. "Det blir ganska intensivt allt eftersom storyn utvecklas," säger Perry, "och gudarna och magikerna börjar vända sig emot dig.. Du kan förvänta dig en hel del fula knep och strider i försöken att slå ut dig."

> "*SACRIFICES* SINGLEPLAYER-SPEL LUTAR KRAFTIGT ÅT RPG-HÅLLET"

Trots att *Sacrifices* singleplayer-spel lutar kraftigt åt RPG-hållet, så använder man i det exakt samma kontroller som i multiplay. Här har Shiny försökt hålla allt så rättframt som möjligt. "Du kontrollerar spelet med tangentbordet och musen," förklarar Perry, "och om du inte orkar lära dig de olika tangentkommandona, så kan du binda besvärjelser till enskilda snabbtangenter. Du kan även gruppera, precis som i vanliga RTS-spel. Det är ett system som går ut på självhjälp, och det fungerar riktigt bra."

praktisk magi

I praktiken ser en typiskt *Sacrifice*-omgång, sammansatt i nivåeditorn, ut ungefär så här: du börjar med en magiker som står och hänger i mitten på skärmen, och det första du måste göra är att samla mana till besvärjelserna. Mana springer ur en manafontän, och när du hittar en så kan du pumpa upp din mana och skapa en manalit på fontänens topp, för att markera att du äger den.



För att hålla mananivån uppe då du inte är i närheten av fontänen, behöver du frammana en manahoar, en varelse som fungerar som flödesledare för manan, vilket skapar en tillförselväg i din omedelbara närhet. Slutligen, innan du ger dig av för att hitta en rivaliserande magiker att starta krig med, så måste du skydda din fontän/manalit/manahoar-kombination genom att tillkalla ett antal varelser som du kan kasta Guardian-besvärjelsen på.

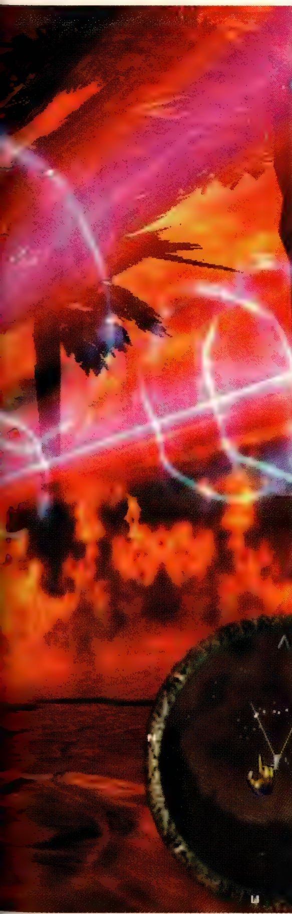
Terminologin må ha ändrats, men detta låter ganska snarlikt det vanliga gruvarbetandet, skördandet och basbyggandet, fast på ett rätt skäggigt vis.

Sacrfce börjar utmärka sig självt när magikerna hamnar ansikte mot ansikte. För att reka terrängen behöver du bara klättra upp på närmsta kulle och se dig om - *Sacrifice* använder inga dimeffekter. För att kunna sätta samman en stridsenhet så måste du ha själar. Många själar. För varje själ du besitter så kan du frammana en varelse, vilket betyder att det enda sättet att bygga upp en stor armé, är att offra massvis med individer till din gud. Ett sätt att bygga upp förråd är att göra en räd mot en närbelägen by, för att där plocka ett gäng bönder. När stackarna väl har fällts så måste du kasta en besvärjelse på varje kropp, så att en röd portal öppnas upp intill den. Ut ur portalen kliver en sac-doctor som automatiskt kliver över till kadavret, återuppväcker det, och transporterar det till ditt altare. Där offras individen, och själen läggs till din samling. Det finns dock en hake. Sac-doctors är rätt klena, och om de skulle bli dräpta under transporten, så kan du få möta en fiende som du redan dödat en gång.

Då är det lättare att samla in själar från dina egna fallna soldater - det behövs ingen sac-doctor, och det enda du behöver göra är att gå fram till liket när själen håller på att lämna kroppen. Men givetvis kan en rivaliserande magiker vara ute efter samma kropp, då han också behöver själar. De taktiska nyanserna i detta system med mana och själar borde kunna göra striderna riktigt intressanta, men enligt Perry så är det bästa med *Sacrifices* resurshanteringsystem det faktum att det har hållits enkelt.

trollbunden

Den riktiga kryddan i *Sacrifice* finner vi i de olika





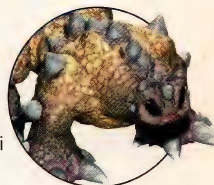
Det gröna bältet är ständigt hotat utifrån.



Det var trevligt att åka dit på semester, men jag skulle inte vilja bo där.

STENKUL MED YEOMEN [DEL 2]

TAUROCK



Som namnet påvisar är taurocken en stor tjur gjord av, eller täckt av, sten. Ett tufft, starkt, fyrbent monster som har en tendens att slå ut allt som är korkat nog att stå i dess väg.

FLUMMOX



Det här är en sorts stridstränad bisonoxe som används på olika sätt av tre av gudarna. Flummoxen är inte lika sofistikerad som Stratos eller Pyros Flummoxar, men den är bra på det den kan - nämligen att slunga stora stenblock på fienden.

IKARUS



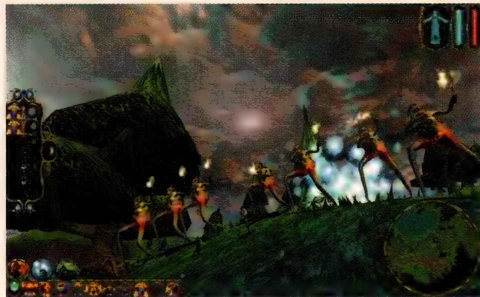
Glebe är hem för ett samhälle av fågelmän som sätter fjädrar på sina armar för att kunna flyga. De är givetvis oroliga för att komma för nära solen, så var och en bär med sig lite lim. Limmet släpper de även ner på sina fiender för att hålla dem på plats.

BOULDERDASH

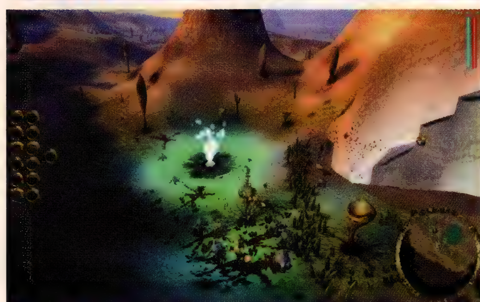


Det här är något av ett levande Gatling-gun, och varelsen skjuter ut stenar med en otroligt hög hastighet. Boulderdashen kan även slunga ut regn av sten, vilket är effektivt mot stora ansamlingar av fiender.

"Okej barn, så här går det när ni leker med tänd-stickor"







Allt detta utan att det hackar. Tydligen. Försök att sluta dregla, om du kan.

Vi säger det igen – vackert så man dånar...





Burger Kings grillade Whoopers blev en stor succé.



CHAOS THE BATTLE OF WIZARDS

DET BÄSTA SPECTRUM-SPELET NÅGONSIN?

1983 debuterade Julian Gollop, som senare skulle skapa storheter som *Rebelstar Raiders, Laser Squad* och *X-COM*, med succéspelet *Chaos*. Än idag betraktas spelet som lysande, och i det kunde man strida turordningsbaserat med upp till åtta trollkarlar på en och samma skärm. Rutan var fylld av gulliga sprites (med fyra animationsrutor var) som hade en hel del karaktär.

Spelet var perfekt balanserat, och det delade ut slumpmässiga engångsbesvärjelser (av vilka en del frammanade monster) till spelarna, och placerade dem sedan i en arena där de fick strida. Höjdpunkterna inkluderade varelser som var illusioner, magisk eld, frammanandet av riktigt hårda varelser, som jättar eller drakar, och glädjen som uppstod då man erövrade ett monster som motståndaren just trollat fram. Och så ska vi inte glömma själva Chaos-besvärjelsen. Den var aldrig inkluderad i de grundläggande formelsamlingarna, och den var bara tillgänglig för magiker som satt i ett träd i en magisk skog. När man kastade den så bytte allt på spelbrädet slumpmässigt plats.

Chaos bevisar att en genuin spelidé betyder allt, och även att det finns mycket att hämta om vi blickar bakåt i tiden. En shooter baserad på *Henry's House*, kanske?



varelser och besvärjelser som en magiker kan frammana. De olika gudarnas karaktär reflekteras i vad de har att erbjuda sina respektive magiker. Perry förklarar: "Persephone tenderar att ge dig helande besvärjelser, så om dina varelser blir manglade i strid kan du använda besvärjelser som Rainbow för att få dem att strida vidare. Charmel å sin sida, ger dig besvärjelser i stil med Grim Reaper, vilken formar en lieman som hugger ner motståndarna likt gräs."

Och det är inte heller bara du och de andra magikerna som kan använda besvärjelser. "Många av varelserna har egna, speciella trollkonster," lägger Perry till. "generellt sett så används de i stridens hetta, och de är verkligen designade att öka tempot och hålla ångan uppe på slagfältet."

Besvärjelserna är helt klart de mest spektakulära elementen i *Sacrifice* - en terräng-morphande orgie i specialeffekter som lär få dig att tappa hakan de första gångerna du spelar. "Mina favoritbesvärjelser är de som är riktigt dramatiska.," skrattar Perry, "som de som ur marken manar fram klippor, vilka hoppar upp i himlen och faller ner för att krossa dina motståndare." Bland besvärjelserna märks också vulkanen som sprutar eldklot, och en tornado som har förmågan att svepa med sig en hel fiendearmé och kasta runt trupperna på slagfältet. En annan av Perrys favoriter är Bore, som sveper undan marken under fötterna på en avancerande armé.

Magikernas trollformelsamlingar är heller inte låsta, och här har Shiny modifierat ytterligare ett element som är vanligt i olika RTS - teknologiträdet. Man kan hela tiden lära sig nya besvärjelser, helt i RPG-stil, genom att man erhåller erfarenhet. "Du måste ta dig ut i världen, ta kontroll över den, och vinna uppdrag. Ju mer du kontrollerar och ju fler fiender du offrar, desto fler besvärjelser får du." Och då gudarna tenderar att specialisera sig inom olika områden, så kan du blanda lite för att hitta en bra mix. "Det är verkligen kul att se vad din gud kommer att ge dig härnäst," säger Perry. "Särskilt då du kan byta gud och blanda olika sorters besvärjelser in din formelsamling."

Möjligheten att blanda besvärjelser från olika gudar leder enligt Perry till att man är fri att spela lite som man vill. Men, det återstår att se om detta verkligen stämmer, då de fem gudarnas varelser är typiska variationer på ett tema. Alla grupper har vad som skulle kunna klassa som standardenheter. Vi har tungt artilleri (Bombard för Pyro, Flurry för Stratos), luftburna trupper (Pyros Pyrodactl, Stratos Seraph) och kanonmat (Charmels Scythe, Persephones Druid). "Dessa är alla variationer, men det handlar mer om besvärjelserna och förmågan att attackera," hävdar Perry. "Alla gudar kommer att ge dig varelser av olika klasser, så du kommer aldrig att bli låst om du till exempel måste flyga till en ö."

Det har varit mycket snack om grafiken i *Sacrifice*, och visst är det verkligen bedövande vackert. Vilken tur då att miljöerna faktiskt fungerar som de ska i taktiska manövrer. Om ett spel inte levererar på den fronten kommer det nämligen att kvitta hur det hela ser ut. Låt oss som exempel ta det otroligt hypade, men inte lika gudomliga *Messiah*. Det stora antalet enheter och den imponerande frame-raten borde dock säkerställa att det kan leverera den snabba action som utvecklarna vill åstadkomma.

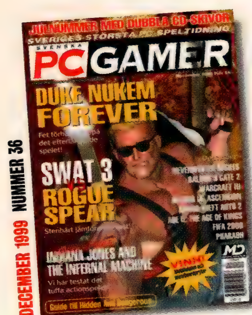
För att visa upp härligheten har man valt bort den klassiska RTS-approachen, till förmån för en mer intensiv och effektfullstil. "Kameran följer hela tiden dig, magikern," förklarar Perry. "Men, du kan även skifta över kontrollen till någon av dina varelser, och se världen genom deras ögon. Detta är bra om man vill upptäcka bakhåll. Avancerade spelare kan även kontrollera kameran medan de spelar, så att de kan se sig om över axeln samtidigt som de springer förbi en fiende och kastar en besvärjelse." Det är ett system som är både ambitiöst och tilltalande, och förhoppningsvis klarar Shiny av att leverera utan att behöva tumma på de taktiska nyanserna.

"DET SER VERKLIGEN UT ATT FINNAS POTENTIAL FÖR TAKTIK OCH PLANERING."

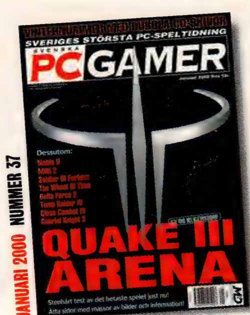
Vi som ni hungrar ordentligt efter det här spelet, så det är skönt att veta att det inte ligger så långt fram i tiden. "Just nu håller vi på att jobba på talet," säger Perry. "Vi har en hel del röster att färdigställa, och dessa kommer att ge ordentligt med ambiens till spelet."

Det ser verkligen ut att finnas potential för taktik och planering, men tyngdpunkten i *Sacrifice* ligger trots allt på strider och action. Tillsammans med den otroliga grafiken kan detta bidra till att föra RTS-genren vidare i utvecklingen. Vi gillar inte riktigt att använda slitna uttryck som RTS-rennässans, men *Sacrifice* visar verkligen prov på takter värdiga de gamla mästarna.

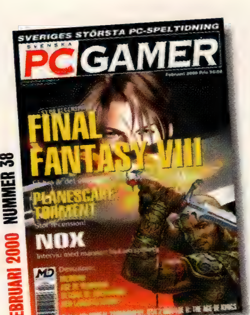




Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



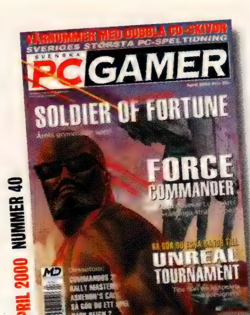
Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m



Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.



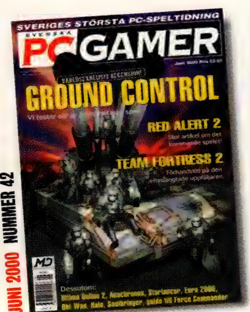
Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.



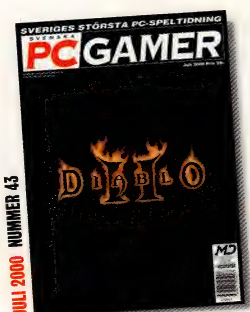
Grym recension av det hädiska Soldier Of Fortune, vi testar även LucasArts stentunga strategispel Force Commander. Artiklar om Commandos 2, Soulbringer och Dark Reign 2. Demos från Soldier Of Fortune och Rally Masters.



Shogun: Total War - Exklusiv recension! Dessutom artiklar om: The World is not Enough, Hitman: Codename 47 och Ground Control. Vi recenserar: TS: Firestorm, Thief II: The Metal Age, Evolva och Rollcage: Stage II m. m.



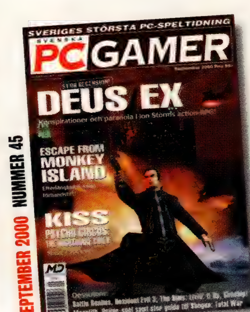
Världsexklusiv recension av svenska Ground Control! Dessutom - stora artiklar om Ultima Online 2, Team Fortress 2, Red Alert 2. Läs även om E3, Obi-Wan och Starlancer. Låt dig guidas igenom Force Commander.



Diablo II - Stor exklusiv recension! Dubbla CD-skivor fullspäckade med demon, filmer och patchar. Dessutom: Fallout Tactics, Sacrifice, Castle Wolfenstein & Commandos 2. Läs även en het intervju med Bruce Campbell.



Counter-strike - intervju med mannen bakom spelet! 6-sidig recension av Dark Reign 2. Alone In The Dark: The New Nightmare - stor artikel med massor av bilder! Dessutom: Z2, Rune, Tribes 2, Icewind Dale m.m.



Deus Ex - 6-sidig recension av Ion Storms action-RPG, Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child. Efterlängtad förhandstitt på: Escape From Monkey Island! Dessutom: Battle Realms, Gunship! m. m.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html. OBS! Vi levererar inte utanför Sverige.

Nummer	Antal	Pris
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00 Stor recension av Quake III Arena!		
38-00 Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00 Stor artikel om spelåret 2000!		
40-00 Grym recension av Soldier Of Fortune!		
41-00 Shogun: Total War - exklusiv recension		
42-00 Ground Control: Rapport från E3 och Red Alert 2		
43-00 Diablo II: Dubbla CD & Castle Wolfenstein		
44-00 Counter-Strike - intervju med mannen bakom spelet.		
45-00 Deus Ex - 6-sidig recension av Ion Storms Action-RPG.		

Frakt tillkommer

Summa: ______

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej
PC GAMER
betalar portot



Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

THE OUTFORCE

CONQUER THE DARK UNIVERSE!

THE OUTFORCE is a real-time strategy game taking you to the far reaches of the universe where mankind is fighting for survival. With over 120 different units and advanced AI system you must crush the alien empires and master the Universe.

PEACE CAN ONLY BE ACHIEVED BY CONQUEST

FEATURES:

- Advanced system for developing sophisticated scripts, to automate construction, movement and attack.
- Artificial intelligence with a genetic learning algorithm.
- Extensive physics system including pressure waves, elastic collisions, gravity and push-and-pull forces.
- Innovative new devices and units, such as towships, phasing units and self-destructing units.
- MP3 player, fully customizable with your own playlist.
- Three individual races and over 120 different units.
- Advanced multiplayer features up to eight players, adapted for both LAN and Internet gaming.







Maf

The City of Lost Heaven

Gangsterliv...

Av KIERON GILLEN

Den här gången kommer det åtminstone inte som någon överraskning. Om man ser tillbaka så är det svårt att förstå vilken attack *Hidden And Dangerous* var på våra sinnen. Men innan det släpptes var jag skeptisk, den ende som uttryckte ohämmad längtan efter detta realistiska Andra världskrigsspel var vår eminente CD-redaktör. Jag då? Jag trodde han hade tappat förståndet.

När detta ägde rum var jag förstås yngre, snyggare och hade längre hår. Jag insåg inte då att vår CD-red hade en inbyggd känsla för att upptäcka verkligt bra spel. Mitt starkaste minne av *Hidden And Dangerous* var när jag satte mig ner för att spela det





och tappade hakan. Jämfört med den ibland lite plastiga stilen i amerikanska programmerares prestationer var Illusion Softworks debut en frisk fläkt, en vindpust av ren kärlek via en kyss från en grekisk gudinna. Det var inte perfekt men varje ny nivå var en revolution. Jag visste helt enkelt inte vad jag skulle kunna förvänta mig härnäst och jag undrade varför jag inte hade ägnat det mer uppmärksamhet tidigare.

Det är förändrat nu. Problemet med Illusions tredje spel är att det inte kommer att komma som en blixt från klar himmel. Nu förväntar vi oss verkligt storartade saker av deras kommande spel och att döma av det vi sett hittills kommer vi inte att bli besvikna.

Mafia: The City Of Lost Heaven använder grunden i *Hidden And Dangerous* och byter ut John Wayne-filminfluensen mot gangsteropera a' la Scorsese. Spelet är kraftigt historiebaserat och vi får följa en karaktärs liv, från springpojk till betrodd "made man" och slutligen till desillusione-

ia







Fotgängare reagerar realistiskt och rusar undan i panik för bilarna.







ring. Trots att spelet visas upp först nu har det varit under utveckling ett tag.

"Utvecklingen av Mafia startade innan *H&D* var avslutat", säger Lead Designer Daniel Vavra. "Vi hade ett helt nytt team i huset och vi ville skapa någonting nytt, något som skulle få folk att göra i byxorna så fort de hör talas om spelet." Självklart skulle det vara något nytt med ett spel som orsakar massinkontinens i spelvärlden, men lyckligtvis hade de andra mål också. "Efter några långa brainstormingmöten visste vi



inte säkert vilken sorts spel det skulle bli - och sedan, en kväll, drog jag mig till minnes mina favoritfilmer - Heat, Miller's Crossing, Ronin och Goodfellas. När jag kom till jobbet dagen efter förklarade jag min idé om ett spel som utspelar sig på 30-talet, med mycket bilkörning och skjutande i en enda stor stad och alla gillade det. Vid den tidpunkten fanns det inget *Driver*, *Midtown Madness* eller *Crazy Taxi*, men vi var ganska säkra på att det skulle bli bra. Jag hoppas fortfarande att det ska bli det, eftersom vi inte vill skapa ännu ett *Driver*. Vi är mer ambitiösa än så. Mycket mer."

Bortsett från det grundläggande konceptet - gangsterspel har varit sällsynta trots de många möjligheterna - är miljöerna det som imponerar med en gång. Lost Heaven är kanske det mest utvecklade exemplet på en levande stad hittills och den breder ut sig över 20 kvadratkilometer amerikansk mark.

"Det är en blandning av Chicago, New York och andra amerikanska städer och innefattar alla deras aspekter", säger producenten Andrew Morley. "Det finns ett finansdistrikt med skyskrapor ute på en ö, baserad på Manhattan. Sedan har vi gamla kvarter, som Little Italy. Ute i förorterna har du bostadsområden, inklusive villorna med tennisbanor osv, där maffiabossarna bor. Vi har också en flygplats, hamnområden och en racerbana."

Trots spelets enorma yta är det ändå bara en enda sammanhängande nivå. Andrew förklarar: "Hela staden finns i minnet. Det har varit ett av de svåraste problemen att lösa. Det kommer inte att finnas några laddningstider. Allt existerar i realtid, med friheten att gå var som helst när som helst. Självklart kommer det att finnas olika detaljnivåer, där det område du befinner dig i för tillfället kommer att visas med max antal polygoner. Illusion utvecklar en väldigt snabb teknik för att ta de högt detaljerade modellerna från hårddisken och ersätta dem i minnet."

För att du inte ska gå vilse i den stora staden tidigt i spelet, kommer du att guidas omsorgsfullt genom de första uppdragen, där faktorer som tidsbegränsning introduceras för att för att förhindra vilset strövande, vilket skulle kunna skapa frustration.

Andrew poängterar att trots att varje scen





(Höger) The City of Lost Heaven. Befolkning: sjunkande, tack vare dig.







är fylld av liv och färg, så har utforskandet vissa begränsningar. "Du kommer inte att ha tillgång till varje byggnad. Vi kommer inte heller att modellera alla interiörer i byggnaderna. Du kommer bara att ha tillgång till de byggnader som är specifika för ditt uppdrag och andra större ställen, t ex muséer och spelarkaraktärens stambar."

Daniel är ändå övertygad om att de stora miljöerna ska imponera. "Jo, det kommer att bli stort och det är inte enkelt att skapa - men vi har lärt oss en massa tricks som gör det möjligt. Detaljnivån kommer att vara mycket bättre än i något annat spel idag (och förhoppningsvis även imorgon), men det måste finnas gränser. Staden är så stor och detaljerad att vi hade problem med att få in den i minnet när vi körde

"Allt existerar i realtid, med friheten att gå var som helst när som helst."

den för första gången."

Det som har ändrats sedan *Mafia* drog till sig våra blickar första gången är grafikmotorn. Inledningsvis talades det om att spelet skulle bygga på nästa generation av Insanity-motorn som drev *H&D*. Insanity 2 har dock förpassats till soptunnan. De håller för närvarande på att byta till en ny, icke namngiven grafikmotor som är frukten av Illusions interna utvecklingsarbete. *Hidden And Dangerous 2* kommer också att baseras på denna nya motor. Insanity 2 är död. Länge leve den nya, icke namngivna grafikmotorn.

Medan hårdkodarna har suttit och pulat med sitt har andra herrar jobbat med att skapa bilarna och deras respektive fysikmodeller. "vi har alla möjliga sorters bilar som tillverkades från 1928 till 1938", berättar Daniel stolt. "Bilarna skapas alla så korrekt som möjligt utifrån den information som finns tillgänglig," tillägger Andrew. Informationskällan? Naturligtvis, det moderna bibliotek som webben är, i kombination med gammaldags pappersarkiv, men biltillverkare kontaktades också för att bistå med den information de kunde.

Detta ledde till att en mängd olika Ford- och Chevroletmodeller finns tillgängliga i spelet. Dessa visas alla i den underjordiska parkeringen som drivs av NPC:n Ralph. Allt eftersom du avancerar kommer du att få tillgång till allt mer åtråvärda bilar och miniuppdrag som ger dig möjlighet att roffa åt dig särskilt läckra bilar. Eller kanske helt enkelt konstiga bilar - vi hoppas på lite bussar och blandade lastbilar i *Midtown Madness*-stil. På samma sätt kommer det att bli bråk om inte vi får möjlighet att ta över en av Lost Heavens spårvagnar.

När vi frågar Daniel om fordonen blir han lite, tja... upphetsad, helt enkelt. "Det kommer att finnas över 60 olika bilar med den mest realistiska fysik som setts i ett spel," förklarar han. "Jag är helt seriös när jag säger detta. Våra fysikmodeller är ingen överdrift och detta är inget marknadsföringssnack. Vi spenderade nästan ett år på att få vår fysikmodell ultrarealistisk. Vi konsulterade specialister och nu kan vi konstatera att vi gjorde allt som var möjligt för att få den bästa fysiken.

"Ett uttalande av det här slaget följs vanligen av frågan: Kommer det fortfarande att vara spelbart? Det kommer det definitivt att vara. När någon säger att något är realistiskt i ett spel så menar de oftast att det är svårt. I de flesta fall innebär det att det bara är svårt, inte realistiskt. Vi försöker göra det realistiskt, men även enkelt och roligt. Bilar används för transport runt i staden, men också som flyktfordon. Ibland måste du förfölja någon. Eller så kanske du behöver köra någonstans, lämna bilen för att göra något och sedan undvika polisen i bilen igen."

Racerbanan vi nämnde tidigare är en särskilt central del av spelets bilkörande. Den ingår i ett uppdrag där du måste tävla i illegala race för att rädda din boss heder (och pengar) efter att den riktiga racerföraren försvinner innan ett race. Racerbanan kommer dock till sin fulla rätt när du klarat av spelet. I samma stil som i vissa konsolspel får du tävla i loppen som en bonus. Racerbanan är lika viktig i multiplay där livsfarliga fartfester är en given del. Möjligheten att skjuta ut ur bilfönstren i gangsterstil är också väldigt tilltalande.

Det andra multiplayeralternativet är deathmatch, som inkluderar lagspel och olika individuella alternativ. Det mest imponerande är att landskapet inte minskar i storlek i sådana strider, hela staden är fortfarande tillgänglig. Detta betyder att de som kämpat sig igenom singelspelet kommer att ha en klar fördel eftersom de lärt sig hur Lost Heaven ser ut. Innan den slutliga balanseringen har gjorts är det svårt för teamet att säga om multiplayerstaden kommer att ha en lägre detaljnivå än singelspelet - som du kommer ihåg var det likaledes stora *Midtown Madness* rensat från trafik och fotgängare i head-to-head-alternativen - men målet är att behålla så mycket som möjligt. Bra!

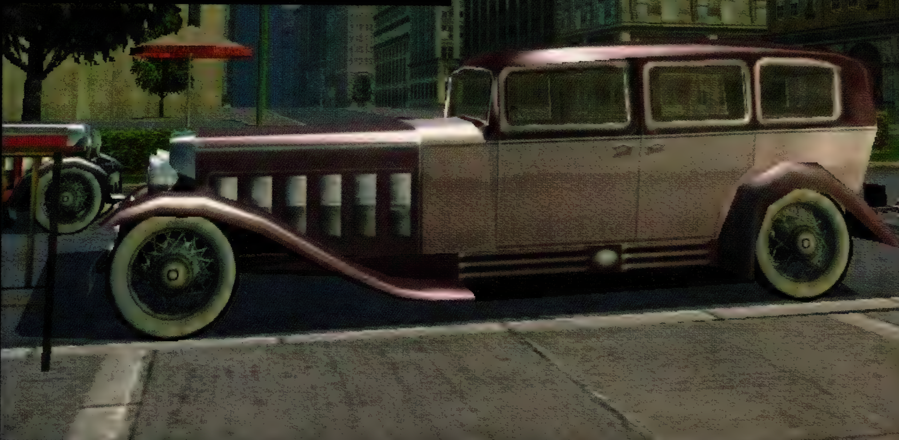
Så - ett stort taktiskt slagfält. Men hur mycket blod kommer vi se utspritt över gator och torg? Pratar vi om det relativt milda våldet i *Hidden And Dangerous*? Eller om det överdrivna slafset i *Kingpin*? Daniel svarar empatiskt: "Om du jämför mängden blod i de spelen så ligger vi närmare *Kingpin*... Men det finns en stor skillnad. *Mafia* har en historia och den historian handlar om varför i folk i spelet handlar som de gör. Varje handling får konsekvenser. Allt handlar om vad som krävs för att bete sig så. Det kan verka tufft att vara gangster, men när du måste döda din bäste vän är det sjukt och vi vill föra fram det. Blodet i vårt spel är välgundat, i *Kingpin* är blodet där för skojs skull. Men blodspillan i sig är inget kul."

När vi frågar Andrew om berättandet, tar han även upp de moraliska frågeställningarna som ligger i botten av *Mafias* story. "Du är en vanlig kille i början av spelet som börjar gilla att jobba med maffian, för snart har han mer pengar än han haft någonsin tidigare. Men han har också ett samvete. Idén är att du ska känna att det skulle kunna vara du; att karaktärens handlingar är trovärdiga. Om du erbjöds obegränsade rikedomar skulle du förmodligen göra samma sak. Att råna några banker är ett lågt pris att betala. När det blir allvarligare kanske du får dig en tankeställare..."


"Det är bränsleinsprutningen, polarn. Och den har inte uppfunnits ännu, så det här kommer att bli dyrt."

"Det kommer vara möjligt att skjuta från en bil i rörelse och att köra över folk."

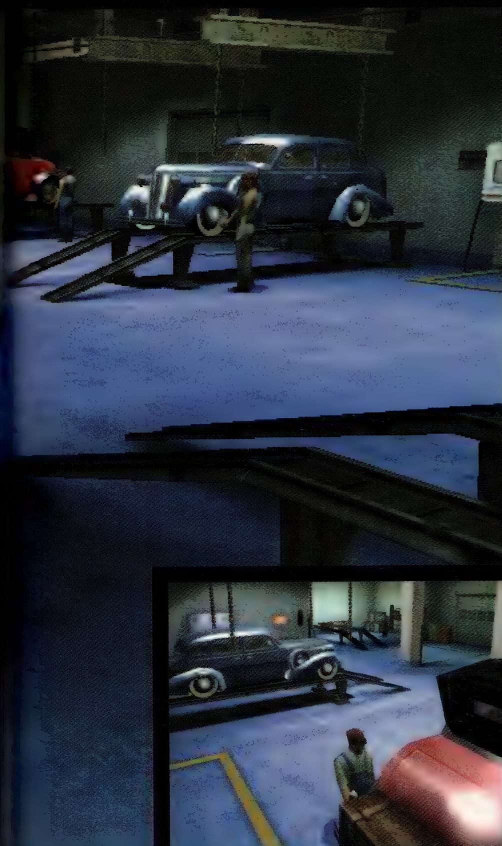



Japp, det finns sextio olika fordon. Men finns de i olika färger också?

Spelet följer din karaktär, Tommy. Originellt nog utspelas hela spelet som en tillbakablick där du sitter och berättar om dina erfarenheter för en polis, ett upplägg som för tankarna till både Goodfellas och The Usual Suspects.

"Spelet baseras en framåtskridande, linjär story," förklarar Daniel. "Det finns massor av miniuppdrag men det grundläggande konceptet ligger väldigt nära *Metal Gear Solid*. Vi ville skapa ett spel med samma filmkänsla, så det kommer att finnas många filmsekvenser med motion capture i spelet och alla uppdragen kommer att baseras på storyn. Det kommer inte att finnas korkade mål som att "åk dit, döda honom, plocka upp något och åk dit för att använda det." Du måste göra saker som de riktiga maffiakillarna gjorde, du måste prata med folk och det kommer att finnas mycket bakgrundsinformation under uppdragen." Vilket, förmodligen, innebär att det finns en scen där du måste göra en suverän bolognesesås.

"I ett uppdrag måste du döda en politiker på hans födelsedag," avslöjar Daniel när vi ber honom beskriva en speciell situation. "Den kommer att äga rum på en enorm ångbåt. Där kommer att finnas mängder av folk som firar och du måste döda honom inför alla under hans tacktal. Innan dess måste du ta dig





Ångbåten är skådeplats för en av de mest dramatiska nivåerna. Borde funka bra i DM också.

ombord klädd som besättningsman. När du utfört ditt dåd måste du fly undan oskadd. Allt detta sker med endast sex kulor i revolvern."

För att få denna filmkänsla har Illusion koncentrerat sina ansträngningar på att skapa ett bra berättande. Daniel igen: "Det verkar som om det kommer att bli cirka två timmar filmsekvenser, eftersom storyn är väldigt viktig för oss. Vi kommer att ha animationer gjorda med spelmotorn... men det kommer inte att bli något i stil med att kameran roterar runt karaktären i ett tomt rum. Vi gör vårt bästa för att skapa en väldigt filmlik stil. Vi har ett av de bästa motion capture-teamen och vi har film-experter inom teamet som kontrollerar våra virtuella kameror. Men när man arbetar på sådana här stora projekt fungerar inte allting och nästan allt kan gå fel. Så håll tummarna för oss."

Här är det viktigt att betona att det handlar om linjärt historieberättande. Förvänta dig inte långa samtal i äventyrsstil. Daniel avfärdar sådana möjligheter. "Vi gör ett actionspel, inte ett äventyrsspel eller ett RPG. Dialogerna kommer



att vara raka och linjära, precis som *Metal Gear Solid*. Kojima är min blodgrupp"

Det verkar som att konsumtionen av de lokala sinnesutvidgande svamparna som (troligtvis) gav upphov till *Flying Heroes* fortsätter med oförminskad styrka. Trots detta kommer *Mafia* att hålla sig i den verkliga världen lika mycket som sin föregångare. Åtminstone generellt sett, som Daniel förklarar. "Det kommer inte att vara lika svårt och "realistiskt" som *H&D*. Vi vill skapa fiender som agerar på samma sätt som människor gör i multiplay, inklusive att skrika åt varandra under en shootout. Och jo, det kommer att vara möjligt att skjuta från en rörlig bil och att köra över folk... men om du kör över någon kommer du att skada din bil och dra till dig uppmärksamhet. Även när du kör bil måste du ta ett visst ansvar. Men du har samtidigt frihet att göra vad du vill."

Trots att spelets centrala koncept är i fokus hindrar det inte dem från att överösa spelet med detaljrikedom. Andrew summerar teamets mål: "Målet är att förbli korrekt och bara arbeta med det som fanns under den perioden. Bilarna flyger inte, eller åker med enorma hastigheter. Du är begränsad av de vapen som fanns vid den tiden."

Vilka vapen talar vi då om?

"Det kommer att finnas olika revolvrar och handeldvapen, inklusive en Colt 1911 och en Magnum. Vi har även knivar, baseballträn och knogjärn. Sedan finns det hagelgevär, Tommyguns och gevär. Familjens vapenspecialist kommer att förse spelaren med de vapen som bäst lämpar sig för uppdraget i fråga. Dessutom kan du plocka upp vapen från stupade fiender."

Men det finns ett vapen som det är svårt att tänka sig att *H&D*:s skapare kan klara sig utan: alla campare och lönnmördares favorit - krypskyttegeväret. Om de vill vara helt historiskt korrekta så fanns helt enkelt inte sådana saker på 30-talet. Den här gången har de bestämt sig för att töja lite på verkligheten och låta en experimentell modell komma i din boss händer, redo att delas ut till dig för särskilt svåra uppdrag.

Den artificiella intelligensen hos dina fiender kommer också att utarbetas minutiöst, som Andy förklarar. "Karaktärerna - vare sig de är fiender, civila eller poliser - styrs av AI-rutiner som rädsla, aggression, bärsärkagång och panik. Om du t ex kör vårdslöst nerför gatan kommer fotgängarna att råka i panik. Det låter som ett enkelt system, men det bör fungera väldigt effektivt."

Om det fungerar... det är den stora frågan vi ställer oss inför *Mafia*. *Hidden And Dangerous* var ett av förra årets bästa spel. Det var också, vid releasen, ett av de buggigaste. Kommer det att hända igen? Andy skakar på huvudet. "Det kommer inte att släppas med några kända buggar."

Det måste de säga, men låt oss tro på dem för tillfället. Än så länge verkar *Mafia* kunna bli en av nästa års största hits. Det enda som skulle kunna göra det mer attraktivt är om det levereras i en fiolformad låda.

Mafia är planerat att släppas våren 2001. PCG

SVENSKA **OFFICIELLA** PC GAMER

TOPPLISTAN

Tiderna går i expansionernas tecken. I alla fall om man ska tolka månadens topplista rätt. Inte mindre än tre expansioner har tagit sig in på listan som inte helt oväntat toppas av *Sims Livin' It Up* och *The Conquerors Expansion*. Det är också OS-tider, vilket nog inte undgått många. Givetvis kommer det ett OS-spel, men för en gångs skull är det faktiskt ett höjdarspel. Perfekt för att hålla sig vaken till de sena nattsändningarna på TV. Dreamcast har hållit en relativt låg profil hittills på topplistan, men i och med *Virtua Tennis* verkar det ändra på sig. Det kan bäst beskrivas som tennisspelens Björn Borg. Mycket nytt med andra ord, men det bästa kommer. Det är en hel drös med bra spel på väg in och denna höst och vinter kommer utan tvekan att bli en av de bästa på länge. Jag säger bara *Driver 2*, *Metal Gear Solid* till PC och *Combat Flight Simulator 2* för att nämna några få guldkorn.

ingo se

	Titel	Format/utgivare
1.	The Sims Livin' It Up	Electronic Arts Nordic PC
2.	Age of Empires 2: The Conquerors Expansion	SMG PC
3.	Diablo 2	IQ Media Nordic AB PC
4.	Sydney 2000	Vision Park PC
5.	Deus Ex	Vision Park PC
6.	Rayman 2	UBI Soft Nordic AS PSX
7.	Grand Prix 3	IQ Media Nordic AB PC
8.	Virtua Tennis	Brio DC
9.	Half-Life: Generation	IQ Media Nordic AB PC
10.	Nilens Drottning: Kleopatra	IQ Media Nordic AB PC

TOPP 10 PC-CD

1.	The Sims Livin' It Up	Electronic Arts Nordic PC
2.	Age of Empires 2: The Conquerors Expansion	SMG PC
3.	Diablo 2	IQ Media Nordic AB PC
4.	Sydney 2000	Vision Park PC
5.	Deus Ex	Vision Park PC
6.	Grand Prix 3	IQ Media Nordic AB PC
7.	Half-Life: Generation	IQ Media Nordic AB PC
8.	Nilens Drottning: Kleopatra	IQ Media Nordic AB PC
9.	Shogun: Total War	Electronic Arts Nordic PC
10.	Outcast DVD	Infogrames Nordic PC

TOPP 10 KONSOL

1.	Rayman 2	UBI Soft Nordic AS PSX
2.	Virtua Tennis	Brio DC
3.	Sydney 2000	Egmont Entertainment PSX
4.	Chase the Express	Egmont Entertainment PSX
5.	Colin McRae Rally 2	Egmont Entertainment PSX
6.	Pokémon Snap	Bergsala N64
7.	Donkey Kong 64 + Minnesexpansion	Bergsala N64
8.	All Star Tennis 2000	UBI Soft Nordic AS PSX
9.	Vagrant Story	Egmont Entertainment PSX
10.	Dead or Alive 2	BRIO DC

RECENSIONER

Ryssen kommer...

För ungefär tre år sedan gick vi i väntans tider. Vi gick och väntade på att Westwood skulle släppa *Red Alert*, uppföljaren till *Command & Conquer*, spelet som fick fart på RTS-genren. Nu är det *Red Alert 2* som är i faggorna och vi har den första recensionen - på sex fullspäckade sidor. Läs och förstå varför du inte vill missa Westwoods senaste tillskott till *C&C*-serien.

Sedan kan du ju alltid spika upp den exklusiva *Red Alert 2*-postern som följer med i det här numret.

Heavy Metal: F.A.K.K. 2 recenserar vi också. Det är ett spel som hade alla förutsättningar att bli en riktig kalkon, men klarade sig utmärkt. Ritual misslyckades med *Sin* och vi undrade om *HM: F.A.K.K. 2* skulle gå samma väg, dvs vara fyllt av buggar och torftigt innehåll. Istället fick vi ett väl fungerande spel som vilar på serietidningen *Heavy Metals* stadiga grund. Naturligtvis är storyn vansinnig, men i Heavy Metals överdådiga värld är allt möjligt.

Capcom fortsätter sin skräcksvit med den tredje delen i *Resident Evil*-serien, *Nemesis*, som nu har kommit till PC. Här är det zombieaction enligt känt mönster och Capcom begår i princip samma misstag som vanligt när deras spel ska portas till PC-formatet. Kontrollsystemet fungerade utmärkt på PlayStation, men i den poratde versionen är det återigen oerhört otympligt. Vilket är synd eftersom skräckkänslan är på topp och det är inte svårt att förstå varför *Resident Evil* blivit en hit på konsolmarknaden. Låt oss hoppas att Capcom lär sig till nästa gång...

ANDERS BJÖRLIN



RECENSIONER DETTA NUMMER

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: STRATEGI

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Det mäktiga USA ber Europa om hjälp? Det funkar ännu en gång.



Fallskärmsjägarna bad om en snabb vindkantring.



Vladimir blev tillsagd att hålla ett öga på amerikanerna.





Ryssarna har kommit på ett effektivt botemedel mot galna ko-sjukan.

DET är något speciellt med varje spel i *Command & Conquer*-serien som trotsar beskrivning; en odefinierbar magi som förvandlar ett vanligt spel till något helt annat. *Red Alert 2* har denna magi. Så det räcker och blir över, dessutom.

Det är inte så att spelet är banbrytande vad gäller originalitet eller teknologi. Det är bara det att det är otroligt kul och trevligt att spela. Det har den där grundläggande ingrediensen som ligger bortom kommentarer som "Jovisst, det är imponerande" och istället framkallar känslan av "jag måste bara spela det här spelet".

Några större förändringar i spelmotorn syns inte till och *Red Alert 2* är till synes ett steg tillbaka på realtidsstrategins område.

Westwood har tagit *Tiberian Sun*-motorn och skalat ner den för få den att gå snabbare och mjukare. Detta betyder att voxlar fortfarande är det som gäller istället för processorkrävande polygoner, men i ett spel som detta finns det ingen anledning att komplicera saker och ting. Nyckeln till framgång i *C&C*-serien är intimt förknippad med spelets fundamentala enkelhet. De flesta spelare kan köra igång ett *C&C*-spel och spela det utan att behöva plöja igenom manualen, men det har ett djup i spelbarheten som håller dig klistrad framför skärmen i dagar. *C&C: Red Alert 2* är inget riktigt försök att forma eller förnya genren men, tro det eller ej, detta är bra - hur sällsynt det än månde vara. Frasen "ändra aldrig ett vinnande koncept" lever och frodas hos Westwood Studios. Istället för att försöka göra *Red Alert 2* till det mest innovativa och snyggaste RTS-spelet någonsin har de medvetet slätat ut alla rynkor, trots risken att förlora särarten och spelbarheten. Vi älskar dem för detta.

"Luftlandsättningar, amfibieattacker och hemliga operationer."

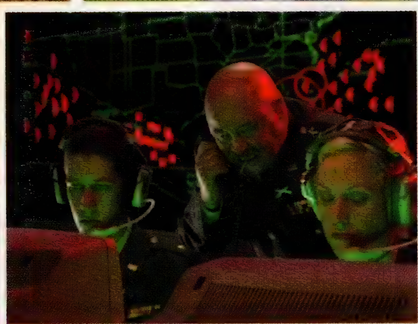
C&C: Red Alert 2 utspelar sig under



Fem jättebläckfiskar säger att ryssarna vinner den här striden.

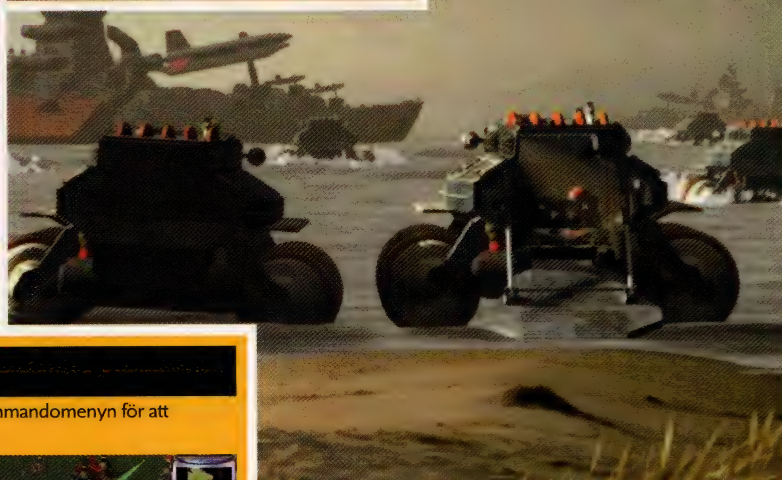


"Sir – vi attackeras av jättecigarrer."





Sovjetiska teslatrupper uppvisar sin förkärlek för "chockerande" beteende.



Du kan förvänta dig många FMV-sekvenser under båda kampanjerna.

SYNKRONISERADE SLAGSMÅL

Waypoints kan användas i kombination med den nya avancerade kommandomenyn för att koordinera attacker mellan olika team. Kniptångsmanövrar R Us.



"Okej grabbar, lyssna nu. Jag vill att ni följer mina instruktioner till punkt och pricka."



"Okidoki, du går dit, du går dit och ni kutar dit bort. Segern är vår."



Fångad mellan prisma-torn. Usch.

VÄRLDEN ÄR VÅR

Westwood står också som värd för en online-turnering kallad World Domination Tour. Varje krigsskådeplats har sina specifika miljöer och segervillkor och allt eftersom striderna vinns och förloras förändras frontlinjerna, lite som i introt till mystrevliga TV-serien "Krutgubbar" (Dad's Army!! -Red.), fast inte så mycket ändå. De slagfält som finns för tillfället är Nordamerika, Europa och Sydostasien. Once more into the breach!

Sublimt

en fiktiv kalla kriget-era. Det tar vid där den allierade kampanjen slutade i Red Alert, då Sovjets expansion västerut stoppades enbart tack vare de allierades samarbete och teknologiska övertag. Sovjets ökände, mustaschprydde diktator Stalin har dött i strid och Sovjets öde hänger på en tunn tråd. De allierade installerar Alexei Romanov som ny ledare för det sovjetiska imperiet och allt verkar gå enligt planerna; de allierades marionett följer deras ideal och försöker göra Sovjetunionen till ett välmående, fredligt land.

I hemlighet planerar Romanov hämnd mot de allierade och börjar utveckla massförstörelsevapen för att kunna invadera USA. Hans drag tar de allierade med storm och utan större opposition tar ryssarna New York, Texas och Kalifornien. USA:s kamp för överlevnad har börjat och det dröjer inte länge innan amerikanerna skriker efter hjälp från Europa för att kunna kasta ut ryssarna. Allt detta innebär att du kommer att få kriga på platser som London, Egypten, New York och Sibirien. I Paris får du chans att utbyta granater med kommunisterna och dessutom ödelägga den franska huvudstaden på samma gång.

Som brukligt är i den här serien, har varje sida en kampanj. Du kan kämpa för de kommunistiska idealen och invadera USA, eller så kan du stå upp för kapitalismens krafter och försvara fastlandet. De båda sidorna har bara vissa enheter och byggnader gemensamt; de allierade förlitar sig på överlägsen teknologi och finess medan ryssarna litar till den råa styrkan och sin nyligen upptäckta teknologi för tankekontroll. Arméerna är markant olika, men inte obalanserade - vilket förstås är viktigt.


Sovjetiska teslatrupper uppvisar sin förkärlek för "chockerande" beteende.








En koreograferad återgivning av Hindenburg-olyckan.


Terror Drones är ett dödligt vapen mot de allierades tanks.

FULA ORD

I multiplay kan du placera en fyr var som helst på slagfältet och placera ett textmeddelande på den. Dina allierade kan se fyren (och placera ut sin egen). På detta sätt kan du på ett fint sätt påminna dina lagkamrater att ge järnet, för kung och fosterland. Eller nåt sånt.

Det finns 26 uppdrag totalt och även om det inte är något vi inte sett många gånger förut, så gör enheterna och de taktiska möjligheterna att nivåerna känns fräscha och underhållande. Uppdragen är som vanligt väl presenterade med FMV, och kräver mycket mer än att bara bygga en bas och krossa fienden. Enhetstyper och framsteg presenteras gradvis allt eftersom kampanjen skrider framåt och tar dig genom USA och Europa, genom gator, vildmark och snöiga landskap. Du får vara med om luftlandsättningar, amfibieattacker och hemliga operationer. *RA2* introducerar krig i stadsmiljö i en aldrig tidigare sedd skala och snygga detaljer som att trupperna kan ockupera civila byggnader ger nya taktiska möjligheter.

Vad gäller spelmekaniken så har många RTS-detaljer implementerats för att stödja trupprörelser och kontroll av dina resurser. Du kan beordra enheter att bevaka ett område eller en byggnad, eller att eskortera en annan enhet till dess mål. Samlingspunkter har inkluderats för att kunna skicka enheter till ett visst ställe när de väl är skapade. Waypoints gör att du kan planera en enhets rutt eller skicka den på patrull; eller så kan du, med hjälp av den nya kommandomenyn, koordinera attacker med olika team (se "Synkroniserade slagsmål"). Gränssnittet har omarbetats, och nu innehåller det en


"Åàh, vilken blank och fin bas du har."

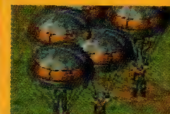


"Du kan lägga av nu, Monica.. Jag måste ringa ett viktigt telefonsamtal."

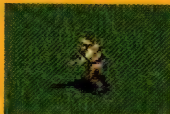

Bröderna Montgolfier attackerar Pentagon.

SPECIALISTERNA

I multiplay och i "skirmish" kan du välja någon av följande specialenheter från respektive armé.


USA: Paratroopers
Fem GI:s kan släppas ner i fallskärm var som helst på kartan.

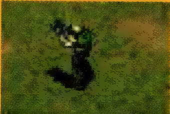

Frankrike: Grand Cannon
Denna enorma bössa är utmärkt att försvara basen med, särskilt mot bepansrade trupper.


Storbritannien: Sniper
Egentligen en GI (eller "Tommy") men med ett snipergevär med extrem kraft och räckvidd.


Tyskland: Tank Destroyer
Dålig mot byggnader och infanteri men ger extra eldkraft mot fiendens pansar.


Kuba: Terrorist
Denna kamikaze-dåre placerar sprängdeg på kroppen, rusar rakt in och orsakar stor skada.


Libyen: Demolition Truck
En lastbil med en atomladdning. När den attackeras detonerar den och orsakar massförstörelse.


Irak: Desolator
Använder en strålkanon för "brända jordens" taktik, vilket gör det i princip omöjligt att ta sig fram där.

SOVJET — LAGUPPSTÄLLNINGEN — DE ALLIERADE

De allierade och Sovjetunionen har verkligen varit flitiga när det gäller att uppfinna nya enheter, som du kan använda för att döda folk med. Här bjuder vi er ett representativt urval av dessa.



Yuri
En mental mästare som kan ta kontrollen över de flesta fordon och trupper. Eller spränga dem. Mentalt.



Rhino Heavy Tank
Större och långsammare än sin motsvarighet på den allierade sidan, men mer kraftfull.



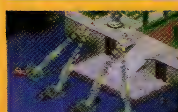
Flak Track
Ett lätt trupptransportfordon som skjuter metallsplitter mot fienden.



Tesla Tank
Ett stort fordon som skjuter teslaladdningar istället för granater. Väldigt stimulerande.



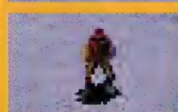
Apocalypse Tank
Den bästa av ryssarnas tanks. Stor, och väldigt läskig.



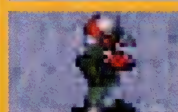
Dreadnought
Ett stort kraftfullt skepp som slår till från distans. Med taggiga missiler. Hilfe-säl!



Kirov Airship
Zeppelinare är bra. En stor grupp kan vara slutet för en fiendebas. Ofta genom att de kraschar i den.



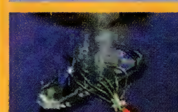
Crazy Ivan
Gillar dynamit, och fäster gärna dynamit på andra. På allt och alla, faktiskt.



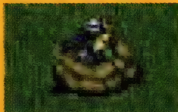
Tesla Trooper
Ett gäng killar beväpnade med teslavapen, och som är immuna mot tanks. Eeek!



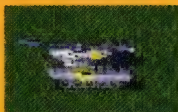
Terror Drone
Robotspindlar som siktar in sig på fordon, hoppar in i dem, sliter dem i stycken, och skrattar elakt.



Squid
Den stora bläckfisken har vaknat, och den är riktigt förbannad. Osynlig på radarn.



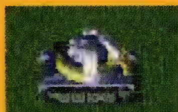
Sandbag GI
De Allierades kanonmat kan nu gömma sig bakom sandsäckar, och skjuta med elaka maskingevär.



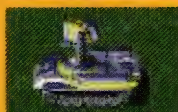
Grizzly Tank
En standardtank. Bra om man vill penetrera baser eller platta till infanterister.



IFV
Ett allt-i-allo-fordon. Peta in en engineer, så blir den ett reparationsfordon. Sätt in en GI så blir den en gunboat.



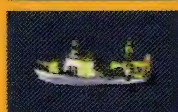
Mirage Tank
Är precis som Grizzlyn, med skillnaden att den förvandlas till ett träd när den står stilla. Smart.



Prism Tank
Tank som skjuter ljusstrålar som kan träffa flera mål samtidigt. Smidigt värre.



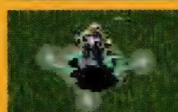
AEGIS Cruiser
Skepp som slår ut flygenheter och missiler. A:et står antagligen för Anti.



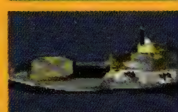
Destroyer
Sjöenhet som landsätter trupper, slår ut ubåtar, och dödar oskyldiga fiskargubbar.



Dolphin
Delfinen är osynlig för radarn, och den kan döda med ljudstötar. Och så är den söt.



Chrono Legionnaire
Konstig filur som tidsteleporterar enheter till döds. Är antagligen sin egen farfar.



Aircraft Carrier
Kan bära med sig flygenheter så klart. AIRCRAFT CARRIER. Kan ni inte engelska? Hattifnattar...



Rocketeers
En GI med jetpack. Snabb, lättmanövrerad, vital. Och så påminner den oss om filmen. Som sög.



"Kamratski... achtungski... vodkaski... kremlski...!!!" (Skit också.)



"Vadå jämlik?... Var nu en snäll flicka och sätt på te-vattnet."



liten FMV-ruta som tar emot inkommande sändningar under uppdragen. Valmöjligheterna i byggsektorn har delats in i subkategorier, så du behöver inte längre scrolla ner genom ändlösa enhet- och byggnadsval.

Westwood har lagt ned en hel del tid på att ta fram nya enheter som kan expandera spelets taktiska sida. Sjökrigföringen kommer verkligen till sin rätt, med enheter typ delfiner med sonarattacker, eller bläckfiskar som kontrolleras med tanken. Landstriderna har även de spetsats till, med dussintals nya tank- infanteri- och luftenheter. (Se "Laguppställningen" för ett representativt urval.) Många av dessa enhetstyper kan kombineras. Till exempel så kan du om du spelar ryss få Crazy Ivan (riggar enheter med sprängämnen) och Yuri (kontrollerar enheter, civilister och arméer med tanken) att samarbeta för att ta fram tankekontrollerad ko-bomb (!) som vandrar in i fiendelägret och ödelägger det.

"En tankekontrollerad ko-bomb vandrar in i fiendelägret och ödelägger det."

Vidare så kan anti-infanterienheter användas antingen för strid, eller för att reparera andra enheter på ute på fältet. Detta helt beroende på vem som kör fordonet i fråga. Vidare kan tesla troopers placeras ut för att ladda upp en bas tesla coils, så att de får mer kraft och större räckvidd. Allierade soldater kan förskansa sig bakom sandsäckar, där de sätter upp maskingevär för att uppnå större eldkraft. Grupperingar i större sådana formationer är ytterst dödliga. Du har också tillgång till spioner, vilka kan ta sig in i olika byggnader, med olika resultat som följd. Och så är Tanya tillbaka med en hel radda nya färdigheter, inklusive möjligheten att simma, så att hon kan ta sig in under fiendeskepp för att minera dem med C4.

De två sidorna är starka inom olika

WESTWOOD ONLINE

Westwood Studios kommer att sätta upp sina egna servrar, och där kan du spela gratis mot vänner eller tillsammans med dem mot datormotståndare. Du kan välja mellan Quick match, Custom Battle, Buddy list eller World Domination (se "Världen är vår"), så det finns ingen anledning att inte vara med.







Frihetsgudinnan gör sig faktiskt bättre i snorgrönt. Tycker ni inte det?



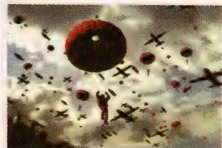
"Okej, vem tryckte på den där blanka, röda knappen?"



"Vi repeterar... Beträd ej gräsmattan!"



Norra Skottland är underbart så här års...







En enkel ekvation: bas+bas+broar=förödelse.



En berömd amerikansk kvinna, omgiven av små blobbar. Ståltligt.



"Ooh, Titta där sir. En liten fluffig kanin."

ELITEN

När dina enheter hamnar i strid så börjar de ackumulera erfarenhetspoäng. Dessa poäng gör att de avancerar genom rankerna tills de når Elit-status. Elitenheter är snabbare, starkare, har större eld-hastighet, gör mer skada, och de kan även kan hela sig själva. Och så sjunger de riktigt bra.

områden, vilket gör det hela extremt intressant rent taktiskt. Till exempel så är rocketeers allierat infanteri utrustat med jetpacks, och de kan inte slås ut med annat än luftenheter. Samtidigt är till exempel ryska tesla troops omöjliga att köra över med tanks. Allierade marksoldater vinner lätt över sina ryska motsvarigheter, men ryssarna vinner lätt när det handlar om tanks. Så ser det faktiskt ut ända upp till de högsta nivåerna. En perfekt balans.

De olika byggnaderna är även de väl balanserade. På högre nivåer har de allierade till gång till en chronosphere, en gap generator och en station som kontrollerar vädret (den kan exempelvis generera en kraftig storm med våldsamma blixtar). Sovjetunionen får i sin tur tillgång till en psychic sensor, en järnridå (som gör att enheterna blir osårbara för en stund), och kärnvapensilon, vilka vi ju sett tidigare. Andra element i spelet inkluderar neutrala tech-

"Nya enheter som kan expandera spelets taktiska sida."

byggnader som kan intas av engineers. Flygplatsen kan till exempel producera paratroopers, sjukhuset kan hela trupper, utposten kan reparera fordon, och oljekällan kan ge en stadig inkomst till kassan.

Det står klart att den tid Westwood lade ner på att utveckla nya enheter och byggnader, var väl investerad. Var och en av enheterna är kraftfull på sitt sätt, och när du spelar så får du känslan av att du skulle kunna ta till tusentals olika strategier, över lika många spelomgångar, utan att för den sakens skull ha provat på allt. Detta är en ännu större sanning när vi talar om skirmish- och multiplayer-lägena, då det är där som de mest innovativa sidorna hos spelaren visar sig. Om du så spelar över nätverk eller bara en skirmish i singleplay, så ligger tyngdpunkten på att du kan modifiera ditt spel precis som du vill ha det. Kör ett jättespel av Monopol-magnitud, eller stäng av alla supervapen, ändra på förutsättningarna för vinst, och njut av en snabb våldsam match. Och du har inte enbart en hel drös färdiga kartor att slåss på, utan även en kartgenerator: välj bara tid på dagen, klimat, och storleken på kartan, så är du

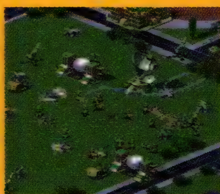
MÅNGA BRA, NÅGRA BÄST

En tank rush, där en spelare besegrar sin fiende genom att koncentrera alla sina resurser på att få fram en stor armé med tanks som sedan stormar fiendens bas, kan vara döden för en annars rolig omgång strategispel. Kommer *RA* att erbjuda mindre nogräknade typer dessa möjligheter? Vi testade det hela på en mindre bas i skirmish-läge.

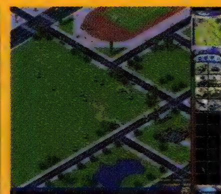

En till synes klent försvarad bas i en förort till Paris.


Signalen går. Två stora team bestående av allierade Grizzly-tanks stormar in.


Sug på den du! Touché! Och så vidare. Båda sidor lider enorma förluster.


Bara... fyra... tanks... kvar... (Host.) Måste fortsätta... anfallet... (Kväv.)


Seger! Men det var på håret. Och det var ju en klent försvarad bas? Hmm.


Beviset på att *RA2* är döden för Tank rusher. Utmärkt!


Ser ni hur de allierade trupperna skjuter inifrån de ockuperade byggnaderna? Ballt.

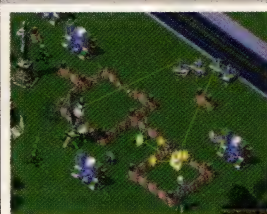
KRAFTMÄTNING

Så här rullar *C&C: Red Alert 2* på din dator

■ Upplösningar: **640x480 upp till 1024x768.**

■ Valmöjligheter: **Realtidseffekter, scroll-hastighet, spelhastighet, detaljnivå.**

UTSLAG: Rullar fint på en sämre dator, förutsatt att detaljnivån är låg. Kan sakta ned lite när det händer en hel massa på en gång, men det är fortfarande spelbart. Med den rekommenderade specifikationen går det hur bra som helst med den lägre upplösningen, och okej med den högre. Du bör dock skala ned saker och ting för att få frame-raten att rulla på.




Det där är vad jag kallar artilleri-backup.


Ett bevis på att störst kanske inte alltid kommer först? Eller?



DÅLIG SEGRARE

När som helst i spelet kan du trycka på "c", och då börjar dina infanterister att hurra ohämmat. Suveränt som stridsrop, och ännu bättre om man upprepade gånger vill håna motståndaren innan man krossar honom.

igång.

När du är nöjd med det mest grundläggande så kan du finslipa din spelupplevelse med en mängd olika lägen. Bland de mest intressanta finner vi Megawealth (inga miners tillåtna; alla inkomster kommer från olja), Land Rush (alla startar på mitten av kartan med var sin MCV, och måste sedan skynda sig att bygga en bas och samla in powerup-lådorna som är spridda över kartan), Meat Grinder (endast tanks och infanteri är tillåtna, så att man uppnår en mer jordnära känsla) och Naval War (man startar på små öar, utan luftenheter, supervapen och med bara ett fåtal markenheter). Vidare kan man välja mellan att spela som en av åtta olika nationer, som var och en har en speciell enhet eller egenskap, från sniper till jättekanon. (Se "Specialisterna".) Allt detta bidrar till att spelat kan köras om och om igen, och det är det som är hela kruxet. Den mångfald som erbjuds i multiplayer-spelet gör att du har hundratals olika valmöjligheter. Det är lika kul att fläska loss med var sin tank- och infanteriarmé på stora snöbeklädda slätter, som att slåss till sjöss med delfiner, bläckfiskar, jagare, hangarfartyg och ubåtar.

Och så kan man givetvis spela co-op över en kortare kampanj. *Red Alert 2* är verkligen himmelriket för multiplayer-spelare.

Många gamers är inte så lyckligt lottade att de har en värstingdator, en ISDN-lina, eller ett kontors-LAN med ping-tider att dö för, men Westwood har verkligen tänkt på dessa stackare. I *RA 2* har de behållit de element som alltid gjort RTS till något för gemene man, och istället för att skapa stora omvälvningar har de koncentrerat sig på att förbättra kärnan i spelet, så att alla kan vara med och leka. En mängd nya enheter som alla är väl balanserade och en hel drös med olika valmöjligheter, gör en av de bästa RTS-titlarna någonsin ännu bättre. Det är makalöst till substansen, inte till formen, och det är i multiplay som du verkligen märker skillnaden. *Red Alert 2* är inte banbrytande inom sin genre på samma sätt som, låt säga *Deus Ex* eller *Shogun: Total War*, men ser vi till rent underhållningsvärde så finner vi spelet jämsides de två andra, som en av de bästa titlarna i år.

IAN ROXBURGH

PC GAMERS PROFIL

C&C: Red Alert 2 är:
- Inspirerande
- Utmanande
- Realtids-strategi när den är som bäst

C&C: Red Alert 2 är inte:
- Så bra som det kan bli
- Originellt
- Lätt att lägga ifrån sig

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **Westwood Studios** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P266, 64Mb RAM, 2Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **P350, 128Mb RAM, 98Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.westwood.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Red Alert PCG 2, 95% — Vad kan vi säga - spelet som fortfarande är bland det roligaste som finns. Prova!

Ground Control PCG 42, 91% — Svenskt, och ack så vackert att se på! RTS i 3D har aldrig varit bättre.

SVENSKA PC GAMER

***C&C* har aldrig sett så bra ut. Ett måste för alla RTS-fans.**

92%

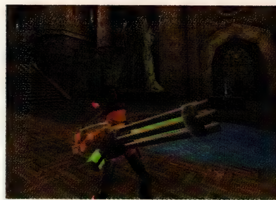
GENRE: ACTION/STRATEGI

HEAVY METAL: F.A.K.K 2

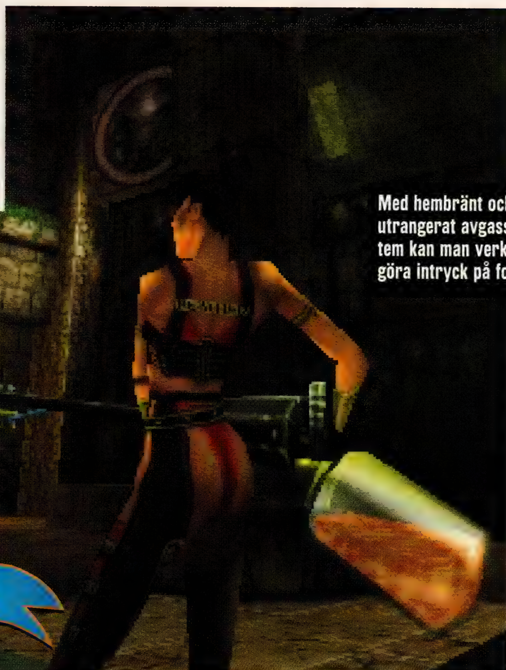
Lara Croft får starkt motstånd av en tuffare brud i en lyxigare förpackning.



Benet! Satsa på benet!







Med hembränt och ett utrangerat avgassystem kan man verkligen göra intryck på folk.



RITUAL Entertainment fick en ovanligt trög start med actionspelet *Sin*. Spelet släpptes på tok för tidigt och krockade med ett godståg mer känt som *Half-Life*. Nu är dock Ritual tillbaka med ett starkt bevis på att de hör hemma i toppen. Spelet *Heavy Metal F.A.K.K 2* bygger på en riktig B-film men trots materialet är spelet riktigt underhållande, vilket säger en del om utvecklaren.



Jag måste erkänna att jag inte har sett filmen *Heavy Metal 2000*. Handlingen i spelet är dock enkel att sätta sig in i och därmed ställs inga större krav på spelaren. Hjältinnan Julie besegrar den onde Lord Tyler och bosätter sig tillsammans med sina medmänniskor på planeten Eden. Därefter blir hennes liv mycket mer avkopplande. Eden är nämligen en förtrollande plats där ingen åldras och alla lever lyckliga. Efter 30 långa år tvingas dock Julie vakna från sin tid i underlandet, då planeten attackeras av vidriga varelser.

Heavy Metal kan beskrivas som *Tomb Raider* minus tråkiga aristokrat-Lara plus tonvis av action. Som spelare ska du inta rollen som Julie och rädda Eden från en invasion. Detta genom att slakta mängder av monster, klättra på klippor och lösa enklare problem. Precis som *Tomb Raider* handlar det om att lära sig en rad olika tricks för att kunna ta sig fram i spelvärlden. Julie kan bland annat hoppa, klättra och svinga sig i rep. Kontrollerna är mycket enkla och spelet börjar med en träningssektion som verkligen täcker allt. Utvecklarna har lyckats kringgå alla problem som tredjepersonsperspektiv brukar medföra. Kamerasystemet är riktigt smidigt vilket gör att det alltid är lätt att få överblick över omgivningen.

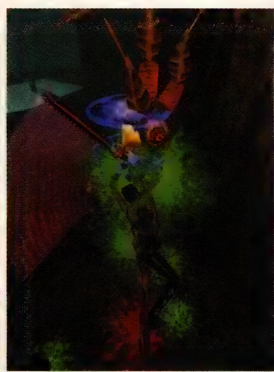
"Utvecklarna har lyckats kringgå alla problem som tredjepersonsperspektiv brukar medföra."

De problem som inte kan lösas med hoppning och klättring kan oftast lösas med våld. Julie är en förvånansvärt effektiv krigsmaskin som trots sin minimala klädsel lyckas bära med sig en tung arsenal. Till en början får du nöja dig med ett enkelt svärd och en stenslunga, men ganska snart är hjältinnan utrustad med riktigt intressanta leksaker. Stenslungan kan användas för att skicka iväg olika projektiler, men som vapen är den ganska värdelösa. Bland de övriga vapnen finns pistoler och tyngre kanoner. Min personliga favorit är en minigun som slukar ammunition och sprider förödelse med ett riktigt dovt ljud. Det intressanta med vapnen i *Heavy Metal* är att Julie kan använda ett i varje hand, om storleken är den rätta. En bra kombination är en pistol i vänstra handen och ett brinnande svärd i den andra. Svärden är riktigt användbara då det är svårt att hitta ammunition. Det bästa är att Julie kan svinga sina vassa vapen i olika kombinationer som är enkla att utföra. Tack vare den logiska styrningen blir detta ett spel där allt går på känsla till slut. Som spelare behöver du exempelvis inte tänka på vilken knapp som gör att Julie blockerar, det sitter i ryggmärgen efter några minuter.

När det gäller fiender har Ritual valt att vända *Daikatana* ryggen och satsa på en mindre skara av intressanta monster. I



Så här ser kossorna ut i *F.A.K.K. 2.* Eller är det Anna Lindh?





Bedårande

RITUAL BLIR RUMSRENA

När Ritual presenterade *Heavy Metal* stod det klart att de skulle gå hela vägen med materialet. Filmen är avsedd för en äldre publik som uppskattar nakenhet och våld. Det spel som hamnar i butikerna är dock ganska "ofarlig". Eftersom amerikaner tycker att det är mer skadligt att visa bröstvårtor än människor som torteras, valde Ritual att tona ner på nakenheten. Spel som får stora varningstexter på kartongen säljer nämligen uselt och *Heavy Metal* förtjänar en stor publik. Det närmsta vi kommer originalet är att höra Julie säga "Tweak my knobs" i menysystemet.



Inga kan som Ritual kombinera strandmode och trädgårdsverktyg på ett trovärdigt sätt.

början är det mest stora insekter som får äran att stå i vägen för Julie, men senare kommer det riktigt häftiga varelser. Den klara favoriten är ett monster som omvänder befolkningen. Denna varelse ska föreställa en demonisk TV-predikant som framkallar monster och skriker "Join us", "Halleluja" och "Happiness is sacrifice". Fienden är ganska enkla att tampas med, men när de anfaller i horder kan det bli klurigt att överleva. I slutet av banorna finns det givetvis "bossar" och även här har utvecklarna lyckats ta fram intressanta skapelser.

Heavy Metal bjuder på mycket action med mängder av monster och tuffa vapen, men det som placerar spelet över alla konkurrenter är det visuella. Ritual har använt *Quake3*-motorn men till skillnad från id Softwares titlar är detta inte en orgie i bruna färger. Texturerna är färgglada och detaljerade, 3D-modellerna är välgjorda och specialeffekterna är bedövande. Det häftiga är att Ritual har lyckats skapa trovärdiga utomhusmiljöer trots att *Quake*-teknologin brukar medföra kantighet. Nivådesignerna har verkligen fått fria händer och resultatet är fantastiskt. Inte ens Third Laws *KISS Psycho Circus* innehåller så här skruvade miljöer. Detta och den fantasifulla musiken gör att *Heavy Metal* blir en annorlunda upplevelse.

Ritual Entertainment har lyckats skapa ett riktigt intressant actionspel som definitivt ger mersmak. Spelet kan mäta sig med genrens största titlar, men betyget hamnar ändå under 90%. Anledningen är att det är fullt möjligt att ta sig från början till slut under en dag. Problemet är inte att det är för lätt. Jag stötte på svårigheter framåt slutet då fienden är betydligt kraftigare, men det finns helt enkelt för få banor för att spelet ska kännas komplett. I skrivande stund finns det heller inte något stöd för spel över nätverk, men en patch är på väg. Frågan är dock om multiplay kan förbättra situationen tillräckligt. Det tråkiga är att *Heavy Metal* är så välgjort i övrigt. Underbart är tydligen kort.

MIKAEL HJALMARSON

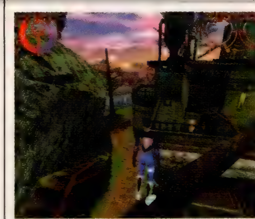
KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Heavy Metal: FAKK2* på din PC

■ Upplösningar: **640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024**

■ Valmöjligheter: **Skuggor, ljus, förstaperson, detaljnivå på modeller, texturkvalité**

UTSLAG: ***Heavy Metal: FAKK2* är långt bättre än *Sin* när det gäller laddningstider, men på en burk med minimikraven går det ändå rejält slött. Ett modernt Voodoo- eller TNT-kort är nödvändigt om du vill kunna köra i upplösningar högre än 640x480. På de flesta system går det slött när du kommer in i mer komplexa områden.**



PCGAMERS PROFIL

Heavy Metal F.A.K.K. är:
- **Ett välgjort actionspel**
- **Rituals hittills bästa titel**
- **Grafiskt överlägset**

Heavy Metal F.A.K.K. är inte:
- **En långvarig upplevelse**
- **Svårstyrt**
- ***Tomb Raider***

■ Distributör **KE Media** ■ Utgivare **God Games** ■ Utvecklare **Ritual Entertainment** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII-300, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-500 128Mb RAM, 32Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **OpenGL** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.ritual.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Outcast PCG 31, 96% Ingen 3D-grafik, men dock en extremt komplex spelmiljö.

Tomb Raider: TLR PCG 37, 81% Laras tredje spel erbjuder krypskytte i förstaperson. Mumma.

SVENSKA PC GAMER

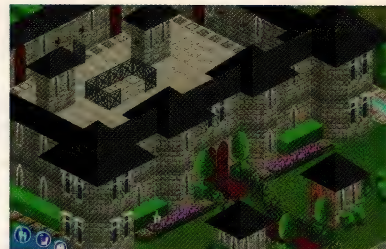
Ett suveränt actionspel som tyvärr är alldeles för kort.

85%

GENRE: SIMULATOR

THE SIMS - LIVIN' IT UP

Härligt. Fler simmar att driva till vanvett.









Statyn i hörnet bär på mina favorit-jarlingar.



I väntan på uppföljaren *Simsville*, kommer här ett gulligt litet expansionspaket till allas vårt favoritspel - *The Sims*. Mer sjuk humor, och fler tapeter. Hurra!?

The Sims måste vara ett av de mest beroendeframkallande spelen någonsin. Timme efter timme kunde man sitta och sköta om (eller inte) sitt personliga lilla dockhus, och utföra sociala experiment. På redaktionen upphörde i stort sett all verksamhet när vi fick tag på några exemplar, och speciellt CD-Hasse kunde dag efter dag ses djupt försjunken i funderingar över hur han skulle få grannfrun att flytta in till honom istället.

The Sims är dock ett sådant spel som man slutar spela efter en månad eller så. Det gjorde vi också. Mest kanske för att vi behövde se om våra verkliga liv, men också för att det förlorar sin charm. För kom igen, hur kul är det egentligen att vara otrogen med grannfrun, eller att tapetsera om köket? Okej, det är kul, men i längden kan det faktiskt bli enformigt. Så, vilka förändringar erbjuds då i denna expansion? Vad är det som ska få oss att installera spelet igen, och börja om på ny kula?

Expanderande

Ja, egentligen är *Livin' It Up* bara en klassisk "mer av allt"-expansion. Du har nya karriärmöjligheter, som Musiker, Journalist och Hacker (som dock fortfarande inte har någon egentlig effekt på spelet). Du har nya skins till dina simmar, och du har en hel drös av nya prylar, tapeter och annat att pryda ditt hem med. Nya teman finns det också, som ett medeltida slott, ett framtidshem, och ett Las Vegas-motell. Dina simmars beteenden har inte förändrats drastiskt, men för att ta ett exempel så kan de nu mysa runt i sängen tillsammans, vilket ju är trevligt om man är lagt åt smygtittarhållet.

Allt detta gör dock inte *Livin' It Up* till något revolutionerande. Du kommer inte att sitta lika länge med spelet som du gjorde den första rundan, bara för att du fått mer att leka med. De saker som brast i originalet, brister fortfarande - du kan inte se dina simmar på jobbet, till exempel. När alla nyheter har upptäckts,

"Klart värt pengarna."

och du fått besök av rymdvarelser för tionde gången, så kommer det inte vara så svårt att gå över till något annat.

Livin' It Up är helt klart värt pengarna, för det kommer att ta ett antal timmar innan du tröttnar på nytt. Expansionen är dock inte den pånyttfödelse som vi alla väntat på, utan det kommer förhoppningsvis uppföljaren *Simsville* att stå för. Men kila du ner till butiken och grabba ett exemplar. Du vet ju att du har några sömntimmar att ta död på.

JOAKIM BENNET



MOGNA SIMMAR?

Expansionen har helt klart tagit fasta på spelarnas önskemål om lite mer action i simmarnas liv. Du kan nu se hur dina små varelser nojsar runt i sänghalmen, och du kan köpa dem en vibrerande säng, som ser ut att vara hämtad från ett sjaskigt motell i USA. Trevliga, mogna inslag, i ett spel som faktiskt är gjort för vuxna.



Henke på nattliga äventyr efter en het kväll på Statt.

PCGAMERS PROFIL

Livin' It Up är:
- Spexigt
- Hysteriskt
- Värt pengarna

Livin' It Up är inte:
- Något att skrika högt över
- Livshotande
- *Simsville*

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **EA** ■ Utvecklare **Maxis** ■ Pris **Ca. 248:-** ■ Systemkrav **PII 233, 32Mb RAM**
■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej**
■ Web **www.thesims.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

SimCity 3000 PCG 26, 92%
Storskalig Simunderhållning, där du sannerligen måse se efter mer än ett hushåll.

SimCopter PCG 5, 59%
Nej, kolla inte in det, föresten. Det SimSämsta spelet i hela *Sims*-serien.

SVENSKA PC GAMER

Mer av det goda, och med en vibrerande säng.

79%

GENRE: ACTION/STRATEGI

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Monolith har kurerat sitt post-*Shogo*-syndrom.



Ipren, den intelligenta värktabletten, har en del icke dokumenterade biverkningar.





Kralliga armar. Killen platsar utan vidare i WWF Smackdown.

DET har varit ganska tyst om Monolith efter det mediokra *Blood II*. Nu börjar det dock hända saker. De har påbörjat arbetet med *Alien vs Predator 2* och deras *No One Lives Forever* närmar sig med stormsteg. *Sanity* är ett lysande exempel på att det är fortfarande samma talangfulla gäng som skapade *Shogo* vi har att göra med.

Sanity bjuder på en annorlunda framtidshistoria. Teknologin är inte häpnadsveckande och den spelar inte någon större roll i handlingen. Allt kretsar istället kring människor som kan använda sina hjärnor till 100 procent. Vad är det egentligen som döljer sig i våra oanvända delar bakom pannbenet? I *Sanity* lyckas en forskare framställa ett serum som ger försökspersonerna oanade krafter. Bland annat kan de flytta saker utan att ens komma i kontakt med dem. Det finns dock mörkare sidor av kraften som exempelvis möjligheten att tända eld på saker. Serumet ställer dock till problem. Försökspersonerna blir skvatt galna av kraften. Deras hjärnor klarar inte av att anpassa sig till de nya förmågorna. Lösningen är att ge serumet till försökspersonerna innan de har fötts. *Sanity* handlar om två bröder som utsatts för serumets verkan. De tränas tidigt för att använda kraften i lagens namn. Tillsammans ska de ta upp kampen mot brottslingar som kan använda kraften. Om jag nämner att bröderna heter Cain och Abel finns det nog inte många som inte kan gissa sig till huvudtemat i handlingen.

Sanity är egentligen ett renodlat actionspel som försöker smita in några enkla problemlösningar titt som tätt. Du styr Cain genom ett antal olika uppdrag, som oftast går ut på att jaga rätt på farliga brottslingar med psykiska krafter. Cain börjar med en pistol och förmågan att skjuta eldklot. Under spelets gång ska du samla på dig nya förmågor och på så sätt bli mäktigare. Förmågorna delas in ett antal grupper efter dess inverkan på

"Cain får starkt motstånd från första stund."

omgivningen. Exempelvis finns alla förmågor som har med eld att göra i en grupp. Allt som allt kan Cain utnyttja sina krafter med 80 olika förmågor, vilket ger spelet variation.

Gränssnittet påminner lite om det som finns i *Diablo* med vissa inslag av Westwoods *Nox*. Det finns en energimätare och en mätare för Cains mentala hälsa. I stort sett fungerar den senare som



Cain går en match mot någon som ser ut som Robert De Niro i Cape Fear.



Ljuseffekt-bonanza. Vi utfärdar härmed en epilepsi-varning.

Rappt

Mana i *Diablo,* fast när mätaren står på noll tar Cain skada. De psyskiska krafterna finns i en speciell meny som hjälper dig att organisera förmågorna i grupper. En grupp kan innehålla tio förmågor och växlingen mellan dessa fungerar ungefär som i *Nox*. Det går att styra Cain med både mus och tangentbord. Personligen föredrog jag att sköta förflyttningen med piltangenterna och använda musen för att manipulera objekt och använda krafter. Det gäller nämligen att snabbt kunna kasta sig åt sidorna när fienden attackerar.

Cain får starkt motstånd från första stund. I det första uppdragen möts han av en hord av bondläppar beväpnade med hagelgevär. Därefter blir det bara värre med fiender som kan bränna en oförsiktig spelare till aska på nolltid. Stundtals kan spelet vara mycket svårt, särskilt eftersom Cain inte får använda sina krafter alltför ofta.

Nivådesignen är faktiskt bra med många fantasifulla miljöer. Monolith har givetvis valt LithTech för 3D-grafiken och precis som vanligt är det specialeffekterna som imponerar mest. Nivådesignerna har utnyttjat färgade ljuskällor till max vilket gör att grafiken känns hämtad ur en serietidning. Jag reagerade dock starkt på skalan. De flesta interaktiva objekt som finns är överdimensionerade. Förmodligen beror detta på att det ska bli svårt att missa saker som måste plockas upp, men det gör också att designen blir lidande. Ett bra exempel på detta är Cains enorma mobiltelefon som faktiskt är större än hans eget huvud. Vid ett tillfälle skulle Cain plocka upp ett passerkort som var tillräckligt stort för att platsa i Canon-reklamen tillsammans med Mr Jims jättestora körkort. "Precis som vanligt i framtiden."

När jag fick höra talas om Ice T:s inblandning i *Sanity* befarade jag att han skulle stå för musiken. Lyckligtvis har han endast fått med en låt i spelet. Det känns onödigt att ens kommentera den låtens kvalitet. Resten av musiken är faktiskt riktigt bra. Monolith har satsat hårt på att använda dynamisk musik och resultatet är slående. När Cain inte är inblandad i några stora konflikter är musiken stämningsfull och krypande, något som alltid välkomnas.

Sanity bjuder på många häftiga strider och omväxlande problemlösning. Monlith har lyckats bra med det mesta, men det finns vissa saker som skulle kunna ha förbättrats. Det mest störande är de långa laddningstiderna. På en långsam dator kan det ta närmare två minuter att ladda ett sparat spel eller en ny bana. Ett annat problem är att vissa av fienderna beter sig konstigt åt. Ibland skjuter de åt fel håll. Till skillnad från *Shogo* och *Blood II* fungerar multiplay bra redan från början i *Sanity*. Än så länge finns det bara stöd för deathmatch, men förhoppningsvis släpper Monolith alla verktyg som behövs för att skapa nytt innehåll inom kort. Om detta skulle ske blir spelet betydligt mer intressant.

MIKAEL HJALMARSON

FEL-CASTAT?

För att ge huvudpersonen den rätta attityden har Monolith anlitat rapparen och skådespelaren Ice T. Varför de valde just honom är ett stort mysterium. Mannen är ju knappast någon bra karaktärsskådespelare. Hans insatser i *Sanity* är hyfsade men det finns många pinsamma dialoger som förstörs av herr T:s mindre briljanta tolkningar. Ibland känns det nästan som om Mr T skulle ha varit ett bättre val. Det som stör mest är att han hela tiden pratar som om han känner ett behov av att vara tuff. Om detta beror på Ice T eller manusförfattarna är dock svårt att avgöra.

PCGAMERS PROFIL

Sanity är:
- Underhållande
- Snyggt
- Actionfyllt

Sanity är inte:
- Djupt
- Tråkigt
- Som Blood II

■ Distributör **EA** ■ Utgivare **Fox Interactive** ■ Utvecklare **Monolith** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 300, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PIII-500 128Mb RAM, 32 Mb 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.sanitygame.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Final Fantasy VIII PCG 38, 92%
Grafiska excesser även här, men med ett kraftigare RPG-element.

SHOGO: MAD PCG 24, 91%
Beskåda LithTech-motorns födelse i denna Monoliths hittills största succé.

SVENSKA PC GAMER

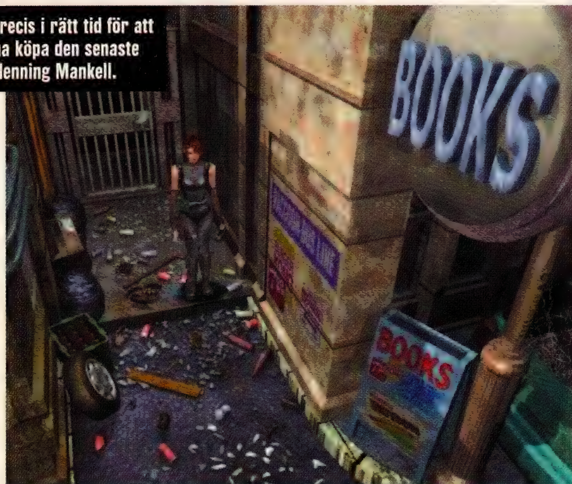
Ett hetsigt actionspel fyllt till bredden med specialeffekter.

83%

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Det är tredje gången gillt nu för våra zombies. Allihop samtidigt nu: "Brains...brains... brains..."



Å, precis i rätt tid för att hinna köpa den senaste av Henning Mankell.



Diana kommer in på baren och hittar sin man i ett kärleksfullt samtal med bartendern.



POLISHUSET I REPRIS

***RE3* äger rum både några timmar före *RE2* (den första halvan av spelet) och några timmar efter. På så sätt har utvecklarna Capcom löst problemet med att komma på nya nivåer på ett slappt sätt. En del av spelet utspelas inuti polishuset som finns i *RE2*.**



Spänt

DET är jäkligt klurigt att recensera att *Resident Evil*-spel eftersom de är nerlusade med brister, tillkortakommanden och annat som gör oss mer än lovligt frustrerade. Men de lyckas ändå på något sätt att nästla sig in i våra hjärtan. Vi har överseende med spelets brister eftersom vi njuter så mycket av att bli skrämda så vi gör i brallan. Ungefär som när du tittar på en dålig skräckfilm om ni ursäktar det olämpliga ordvalet.

Resident Evil 3 är exakt samma spel (nja, det är några få förbättringar som gjorts och det är uppseendeväckande för en serie så oföränderlig som *Resident Evil*.) Kontrollsystemet är fortfarande ypperligt frustrerande och fungerar som förspel till det där ljudet när ett huvud slås med stor kraft in i en stenvägg. Eftersom det är designat för begränsningarna på PlayStationkontrollen kan spelet med sina rotera-och-vända-manövrar inte likna något annat än ett konsolspel.

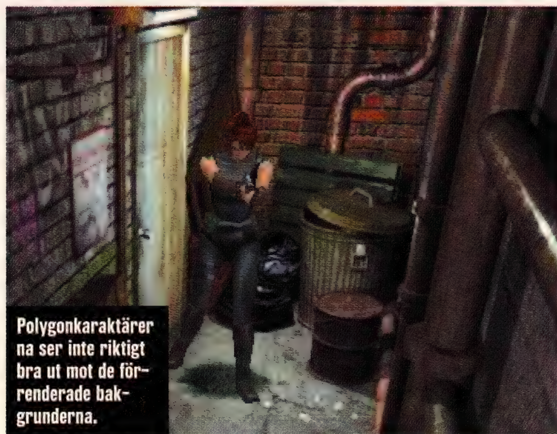
Om man kan överföra samma analoga kontroller till N64-versionen av *Resident Evil 2* tycker man att de skulle kunde göra ett bidrag till PC:n också. Nej då! De är fortfarande långsamma och orsakar många dödsfall i spelet där det känns som om man glider runt i en miljö där allt är fastspikat pga av de förrenderade bakgrunderna.

Just det: bakgrunderna. Fastän de är fantastiskt detaljerade och bidrar lite till atmosfären är illusionen förstörd pga av det knappt finns något i miljön som går att använda eller manipulera. Det är begränsat till den mycket synliga ammunitionen som går att hitta om du bara letar bland de öppna dörrarna. *Resident Evil* har (det råder delade meningar om detta) varit en del av utvecklingen av peka-och-klicka-spel. Det är *Myst* med zombies. När det ser bra ut på en TV-skärm ser det å andra sidan mindre bra ut på en monitor där polygonkaraktärerna ser ovanligt skilda ut från omgivningen. Speciellt när dessa karaktärer har samma tvivelaktiga utseende som på PlayStation. Det är lite för dåligt faktiskt.

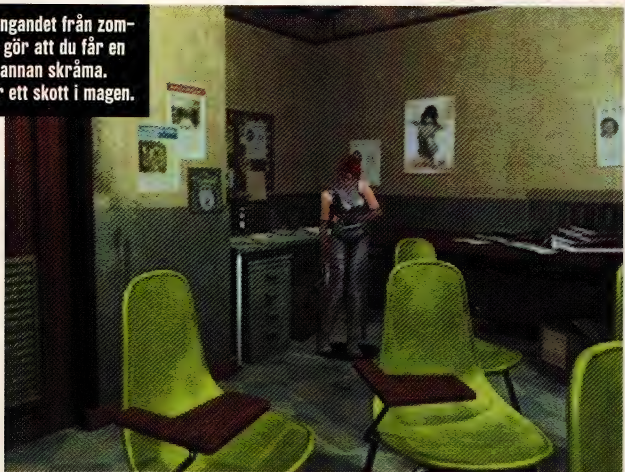
Det ska också nämnas att den där dörröppningsfunktionen som kan driva en till vansinne är tillbaka igen. Och det hemskt förvirrande bytandet mellan kameravinklar när du kommer till ett nytt område. Och, och, och...

"Kontrollsystemet är fortfarande ypperligt frustrerande."

Det är irriterande. Det gör mig faktiskt rosenrasande. Och ändå när jag spelar detta spel och försöker springa upp för en trappa och möts av en animation



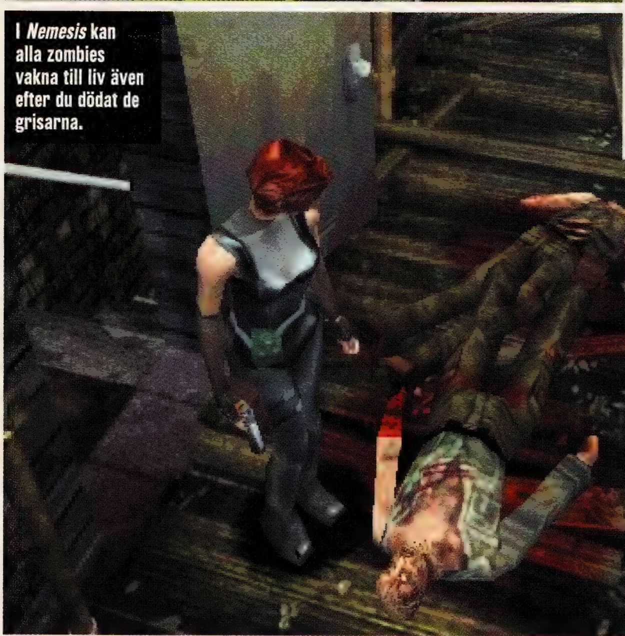
Polygonkaraktärerna ser inte riktigt bra ut mot de förrenderade bakgrunderna.



Springandet från zombies gör att du får en och annan skråma. Eller ett skott i magen.



Raccoon City är mer imponerande denna gången.



I *Nemesis* kan alla zombies vakna till liv även efter du dödat de grisarna.



Och så här ser Kieron ut efter tiotolv Red Bull.

TWISTED (NEME)SISTER

Stora bossen Nemesis är mäktig och det finns en konstant, känsla av spänning genom hela spelet eftersom du aldrig vet var han dyker upp. Han är beväpnad med en ruskig raketkastare också. När du möter honom får du olika alternativ och spelet utvecklas i en speciell riktning.



En ytterst otäck jakt genom polisstationen. Trånga korridorer gör att det blir svårt att fly.



Titta – inga läppar! FMV-sekvenserna är lika uppfinningsrika som alltid. Och skrämmande.



Raketkastaren är inte bara för syns skull. Han använder den utan att tveka. Han är sån.



Du kan inte döda Nemesis. Åtminstone inte förrän han muterar i slutet av spelet...



som pågår i tio sekunder eller när jag försöker springa ifrån en zombie och kutar rakt in i famnen på den pga kameravinkelsbytet eller när jag förundras över spelets ologiska pusselsektioner och allt som frustrerat mig i spelet är samma sak som i tidigare spel, räddas *Resident Evil* av att det lyckas skrämma skiten ur mig. Åh, och så finns det de där förbättringarna som jag nämnde tidigare som är ett steg i rätt riktning om än små sådana.

Du kan nu ducka, vilket är kanon. Och du kan också snurra 180 grader, vilket också är kanon. Tack så mycket Capcom. Men trots att dessa idéer har förts in i spelet för att lyfta serien som helhet kan man inte låta bli att känna att de uppfanns bara för att du ska kunna klara av den underbara Nemesis, en varelse som ensam ser till att spelet blir det mest gastkramande spelet hittills och introducerar en helt ny känsla i spelet: ren panik.

Okej, vi har alla fått panik i tidigare *RE*-spel när vi t ex har mött en hel hord med zombies som kommer krypande genom väggarna eller när vi såg Licker från *RE2* skutta förbi utanför fönstret men detta är en helt ny sorts panik. En känsla av fasa och skräck. Spelet balanserar på en rakbladsvass spänning som försiktigt sträcker sig genom hela spelet. Den kan vara olidlig på vissa ställen. Och varför? Jo, Nemesis (ännu ett T-virusmuterat monster) har blivit återupplivad endast för att jaga S.T.A.R.S medlemmar. Han är alltså konstant ett hot och har en förmåga att dyka upp vid de mest olämpliga tillfällen. Oftast är han ackompanjerad av ett fönster som krossas eller en dörr som sprängs.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Resident Evil 3: Nemesis* på din PC

■ Upplösningar: **320x240, 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024**

■ Valmöjligheter: **Välj den lägsta upplösningen och kör spelet i ett fönster.**

UTSLAG: 3D-kort är obligatoriskt på *Resident Evil 3: Nemesis* men om du väljer 320x 240 upplösningen och kör spelet i ett fönster får du en acceptabel frame rate. Allting blir fruktansvärt pixlat och det ser väldigt PlayStation-aktigt ut men det flyter bra t o m på en P200.





Ser det bekant ut? Det var med i *RE2*.

När vinkällaren skulle länsas gick något fel. Hade något med zombies att göra.



En raketkastare som används på kort avstånd brukar lösa alla problem.

GUNS & AMMO

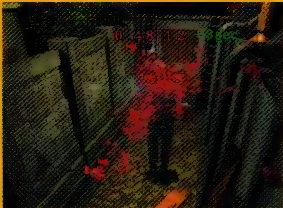
Jill Valentine, det är huvudfiguren i spelet och med andra ord du, är utrustad med en liten grunka som låter henne blanda med det krut hon hittar. Detta ger dig möjlighet att fixa till din egen ammunition. Allt ifrån hagelgevärspatroner till syregranater och annat. Det är en fin liten idé som gör att du inte behöver få slut på en viss sorts ammo. Bara du har rätt sorts krut på dig bara.

OSS LEGOSOLDATER EMELLAN

I PC-versionen av *RE3* finns ett soldatminispel inkluderat. Det består enkelt av att du väljer en av de tre soldaterna och försöker ta dig från den ena änden av Raccoon City på kortast tid. Soldaterna är olika utrustade och du kan döda zombies för att få värdefulla extrasekunder. Låter lite *Carmageddon* tycker jag...



Du kan försöka att ta dig så snabbt som möjligt genom Raccoon City, men det är väldigt svårt...



...eftersom det finns många zombies som står i vägen. Hursomhelst kan du tjäna extrasekunder på att skjuta dom.



Varje karaktär har olika utrustning. Den här grabben har en massa vapen men inga medicinpaket.



Man skulle tro att det skulle ge lite mer än tre sekunder för att spränga bort ansiktet på en zombie. Pfff...

PCGAMERS PROFIL

Resident Evil 3: Nemesis är:
- Det bästa i serien hittills
- Fortfarande inte fulländat
- Fruktansvärt skrämmande

Resident Evil 3: Nemesis är inte:
- Lätt att kontrollera
- Något för den nervöse
- En perfekt PSX-till-PC-produkt

Det är uppriktigt skrämmande eftersom du inte vet när han kommer att attackera nästa gång och pga av att han är osårbar mot dina attacker tills lite senare i spelet. Presentationen av Nemesis ger också upphov till ett nytt element i spelet. Närhelst han dyker upp ges du två olika alternativ på vad du ska göra där varje val tar dig genom en annorlunda väg i spelet som i sin tur öppnar nya vägar och ändrar lite på historien. Det är lite större möjligheter att spela om detta spel än tidigare *RE*-spel då din första gång genom spelet inte täcker allt som erbjuds i innehållsväg.

Så detta är alltså mycket troligt det mest skrämmande *RE*-spel hittills. Trots att många scener innehåller strider med

> **"Spelet balanserar på en rakbladsvass spänning."**

andra monster är det närvaron av Nemesis som gör att spelet ger kalla kårar längs ryggraden och trots de uppenbara bristerna är detta kanske också det bästa *RE*-spelet hittills.

Vad som kanske är mer överraskande är att vi fortfarande älskar det. Nja, kanske inte älskar det men vi gillar det en hel del och skulle kunna tänka oss att träffa det igen. Capcom har gjort det igen. Trots recensenters kritik av vissa element i serien har den en svårfångad ingrediens som gör ett spel till så mycket mer än en samling av koder och grafik: atmosfär. Det är nog för att skjuta de frustrerande sakerna som kontrollerna och problemlösningen tillsammans med de andra misstagen åt sidan. Och det vill inte säga lite.

Men ändå, låt oss hoppas att nästa spel i serien bjuder på några märkbara framsteg. Och att nästa PC-version inte är så lättviktig utan får oss att använda våra små, grå hjärnceller. Vi hoppas...

ROSS ATHERTON

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Eidos** ■ Utvecklare **Capcom** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32Mb RAM, 250Mb HD, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 266, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.eidos.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Innehåller samma gamla fel men är fortfarande späckat med äkta skräckfilmsspänning.

81%

KOLLA ÄVEN IN...

Resident 2 PCG 28 85%. Fram till nu det bästa *Resident Evil*. Speciellt för den där delen med Licker.

Alone in the dark Ej recenserat. Den fjärde delen av detta skräckspel är nu på väg till PC.

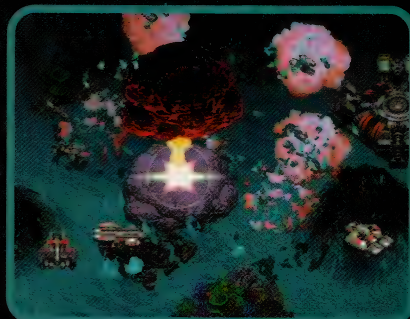
Submarine TITANS™

Hatches down! Prepare to go deep under water in this state-of-the-art real-time strategy game.

Submarine Titans let you command three civilisations in conflict. In the full 3D landscape you have to use your best strategic knowledge to defeat your foes.

With advanced artificial intelligence and over 100 units and structures Submarine Titans gives you a wider range of variety than ever before in an RTS game.







SUBMARINE TITANS FEATURES

THREE UNIQUE CIVILISATIONS
Choose from two human or one alien civilisation, each with their own range of units, structures, weapons and abilities.

SCREEN RESOLUTIONS UP TO 1280 X 1024
Screen resolutions from 800X600 up to 1280 X 1024 allow you to view a larger portion of the battlefield and provides a more strategic overview of the game.

MULTIPLE VIEW PERSPECTIVES
Choose from four different view perspectives and three zoom levels to maximise the ability to dominate the battlefield.

FORMATIONS
Submarine Titans includes a range of default 3D formations, to easily organise and control a group of submarines.

ADVANCED UNIT-LEVEL AI
Units can be given advanced instructions and have the AI carry them out, from guarding areas of the map to returning to base to be repaired, while you concentrate on the important areas such as overall mission strategy.

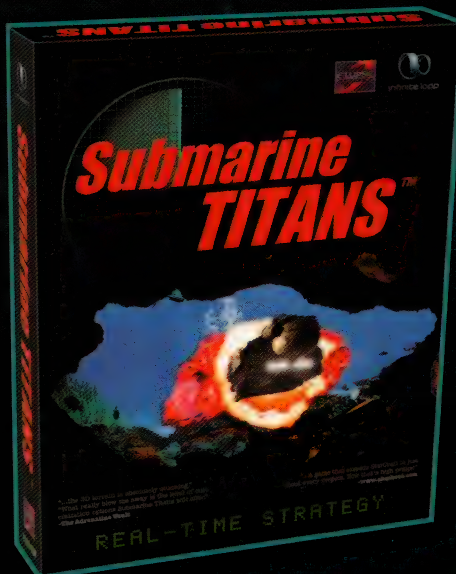
3D TERRAIN WITH FIVE LEVELS
Hide subs from enemy sight underneath overhanging cliffs in the amazing 3D terrain. Both player and AI subs are capable of changing their depth level to best hide from or attack their opponent. Real underwater environments provide fish, sharks and manta rays swimming through the multi-leveled terrain.

SCENARIO AND CAMPAIGN EDITOR
Create entire campaign maps as well as single missions and multiplayer maps to swap with friends.

3D SOUND
Provides a unique feeling of being part of the action with an all-engulfing surround listening experience.

TEAM PLAY - UP TO 24 PLAYERS
Multiplayer mode supports up to 24 humans controlling up to 8 different civilisations in team-based scenarios and campaigns. The total of human players includes spectators, allowing any combination of players and spectators up to the 24 player limit.

FULL DIRECT PLAY
Full multiplayer support via TCP/IP across the Internet, via IPX on a LAN network, via modem-to-modem or serial cable.









SPELFUSK

Är du här nu igen? Ok, sätt dig längst ner i klassrummet och öppna öronen.



ICEWIND DALE

Tryck Ctrl + Tab för att få upp konsolfönstret och skriv sedan in följande:
CHEATERSDOPROSPER:xploreArea(); - Visa hela kartan
CHEATERSDOPROSPER:Hans(); - Teleportera gruppen till pekaren
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([nummer]); - Ger valt antal XP till valda karaktärer
CHEATERSDOPROSPER:AddGold([nummer]); - Ger vald mängd guld till gruppen
CHEATERSDOPROSPER:Midas(); - Ger 500 guld till gruppen
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - Ger 5 healing potions, 5 antidotes och 1 Scroll Of Stone to Flesh. Ta backup på dina filer och sparade spel innan du använder det här fusket. Använd en texteditor för att redigera filen "icewind.ini" som finns i spelmappen. Lägg till raden 'Cheats=1' i Game Options-sektionen. Starta spelet och tryck Ctrl + Tab för att få upp konsolfönstret. Skriv CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();' (case sensitive) för att komma till fuskläget. Skriv sedan in någon av följande koder medan du spelar spelet:
Ctrl + J - Flytta valda karaktärer till pekarens läge
Ctrl + R - Hela eller återuppväck vald karaktär eller porträtt
Ctrl + Y - Dödar valt monster eller NPC utan exp.
Ctrl + 4 - Visar triggande polygoner; visar fällor
Ctrl + 9 - Visar karaktärsbindande boxar





METAL FATIGUE

Tryck 'Y' innan du skriver in dessa koder:
Lava - Obegränsat antal MetaJoule
Robots - 3 Combos
Panzer - 20 Tanks
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - Hover Trucks arbetar snabbare

THE SIMS

När du spelar ett spel trycker du Ctrl + Shift + Alt + C för att få upp ett fönster i övre, vänstra hörnet. Skriv sedan in en av följande koder för att aktivera respektive fusk. Obs: skriv '!' i prompten för att repetera det senaste fusket. Skriv ';' mellan koderna för att skriva in flera koder vid samma tillfälle.
Klapacius - 1000 Simoleons (opatchat spel)
Rosebud - 1000 Simoleons (patchat spel)
hist_add - Lägger till ny familjehistoria till den aktuella familjen



write_destlist - Lägger till route destination-listan till AllRoutes.txt varje gång en rutt upptäcks
auto_level - Arkitekturverktyg sätter den nivå som krävs
import [FAM fil] - Importerar och laddar automatiskt den angivna FAM-filen.
house [husnummer] - Laddar angivet hus
prepare_lot - Kontrollerar och fixar objekt som finns på tomten
water_tool - Skapar vallgrav eller åar
edit_char - Skapa-en-karaktär-läget
interests - Visa personlighet och intressen
cht [filnamn] - Kör 'fil.cht'-filen som en lista med fusk
map_edit off - Karteditorn stängs av
map_edit on - Karteditorn slås på
move_objects - Flytta vilket objekt som helst
tutorial off - Ingen generering av tutorial-objekt när tutorialhuset är laddat
quit - Avsluta spelet

FLYING HEROES

Skriv in följande koder medan du spelar:
Niardica - Acid Rain
Senimga - AG Mines
Etatneirosid - Disorientate
Erifllaf - FallFire
Llaberif - Fireball
Hsalf - Flash
Ommalluf - Full Ammo
Htlaehlluf - Full Health
Anamlluf - Full Mana
Lerrabsag - Gas Barrel
Llabeci - Iceball
Elbisivni - Invisible
Ratslatem - Metal Star
Retropelet - Teleporter
Senimex - Xemines

LÄSARNAS DUMPAR

Det är inte svårt att se vilket spel som är mest populärt i Sverige just nu. Runt 90% av alla bilder vi får in till dessa sidor är från Counter-Strike. Vidare har många hört av sig med frågan hur man tar skärmbilder från olika spel, och därför lägger vi denna månad med programmet Hypersnap på CD Gamer.
Skicka era dumpar till: **red@pcgamer.net**.



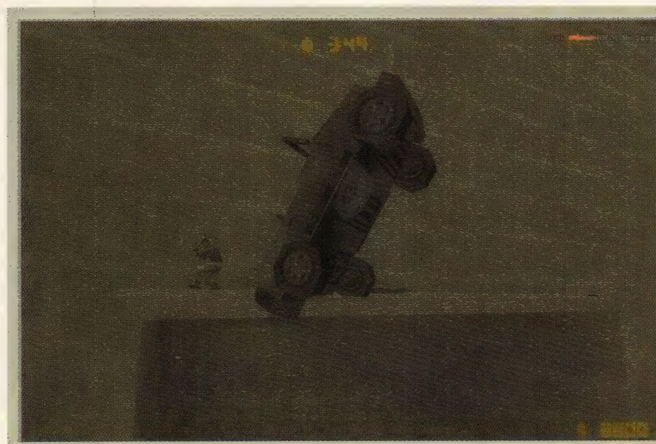
STÖKIGT I KLASSEN Ännu en CS-bild, där det ser ut som om killarna med moppehjälm har övertaget. Vi tycker så synd om terroristen, och skulle hemskt gärna vilja ge honom en Werters Original-karamell som tröst. Eddie Johansson kunde i alla fall inte göra annat än att tigande se på, medan stackaren hånades och förnedrades av sina klasskamrater. En stödgrupp kanske skulle vara på sin plats.



KILLING PIKACHU Snorlaxar i all ära, men visst är Pokémon en av de värsta farsoterna som drabbat vårt avlånga land? Christian Hägg gör ett statement med sin UT-dump, och vi kan inte annat än att hålla med.



BETONGSKOR Gas Can från Delta Force: Land Warrior i en prekär situation Det är tydligt att Novalogic fortfarande inte klarar av att hantera problem med clipping, men visst blir det ett imponerande vykort att skicka hem från Egypten-semestern? Bilden snappades av Fredrik Fast.



ABSTRAKT KONST? Counter-Strike är visst skådeplats för de underligaste händelser. Hur detta gick till har vi faktiskt ingen aning om, men det ser ut som om killen till vänster om bilen är lite chockad. änglavakt, skulle man kanske kunna säga. Christofer Engman lyckades fånga det hela på bild, vilket vi givetvis är tacksamma för.



TIDSENLIGT Det är visst ett tema denna månad, det här med killar som vågar visa sina känslor. Helt i tidens anda kanske, då män ska vara hårda och starka, men även mjuka och ömsinta. Denna bild från Niklas Larsson demonstrerar detta på ett riktigt bra sätt. Stora vapen GÅR att kombinera med kärlek! Soldaterna med de söta boxershortsen är snappade ur Cround Control.



PÅ VILLOVÄGAR Tre förare från Motorcross Madness 2 har förirrat sig in i Aliens vs Predetors värld, och det kan ju bara sluta på ett sätt när en Marine med kliande avtryckarfinger får syn på dem. Killen till höger ser fantastiskt panikslagen ut! Stor eloge till Petter Nordqvist för detta montage.



JUNGFRUFÖDSEL Den här bilden är både rolig och skrämmande på samma gång. En födsel av det ovanligare slaget i Rainbow Six, där vuxen karl är gravid med en... vuxen karl? Emil Olsson har tagit bilden av den nyfödde. Tycker ni förresten inte att den blonde killen i rutan på bildens nederkant är obehagligt lik en av Sveriges sämsta skådisar - Staffan Kihlbom (Vita Lögner, The Beach)?



STÅNDAKTIGT Vi gillar mänskliga torn. Så mycket faktiskt att vi härmed utlyser en tävling - den som skapar det högsta tornet i UT, Q3 eller CS, vinner ett pris. Per Gidlund MontÇn öppnar bra med 5 gubbar, men vi vet att det går att slå det. The Longest Yard i Q3 är en utmärkt arena för dylika försök, men andra skådeplatser är mer än välkomna.

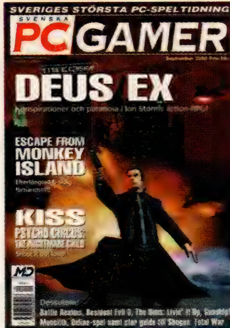




JITTERBUGG I ett spel som annars är så fullt av död och förintelse, har Alexander Damm lyckats fånga ett ögonblick av ömhet. Vilka de älskande tu är vet vi inte, men vid det här laget ligger de säkert på någon söderhavsö, och knäcker kokosnötter mot röven. Bilden är från Unreal Tournament.

KRAMGOA KILLAR Det här tycker vi om - vuxna män som gör saker tillsammans. Kramas, i det här fallet. Lite stödgrupp över det hela, och visst behövs det mer sådant här? Stefan och Daniel Ribera visar verkligen att spelvärlden består av annat än bara ond, bråd död. En lysande Månadens Bild, som visserligen hade hård konkurrens. Grattis!

Varje månad utser vi en av dumparna till MÅNADENS BILD. Priset: En check på 200:- + en t-shirt kommer från Gameplay.



OCENSURERAT

Läsarbrev bonanza har det varit den gångna månaden, men något vi fortfarande efterlyser är brev som rosar eller risar de enskilda artiklarna/recensionerna i tidningen. Som motivation har vi beslutat att införa ett litet pris till Månadens Brev (förra månadens vinnare får givetvis också ett paket i lådan). IQ Media kommer att stå för mjukvaran. Så, skriv nu så pennan glöder, och glöm ej fullt namn och adress, så att vi kan skicka godiset till er! PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. E-post **red@pcgamer.net.**

KORTISAR

Har Joakim Bennet en dum katt?
Mungoman

Åker du den korta bussen till skolan, kanske? ***Red***

Är det bara jag eller är det ett nytt material i förstasidan till PCG? Lite strävare liksom...
Sepultung

Bistra män i svarta kostymer står utanför din dörr. Kunskap kan vara farligt. ***Red***

Har Henrik Nordenberg varit med i någon docusåpa? Jag SVÄR på att jag sett honom i någon av de mer obskyra kanalerna...
4-Eyes

Henrik "PCG Fjortis" Nordenberg var med i "Baren" förra säsongen, fast då gick han under namnet Meral. ***Red***

PC Gamer+PCG Special är en oslagbar kombination. Hurra!
Jonas

Visst är de? Vi blir så där mysigt varma i magen bara vi tänker på det. ***Red***

PC Gamer är skit. Andra speltidningar erbjuder så otroligt mycket mer i informationsväg. De elaka svaren ni ger läsarna är bara droppen som får bägaren att rinna över.
Perry

We fart in your general direction. ***Red***

Jag har fortfarande stort inflytande i Rysslands militära politik.
Kommunist-Lenin

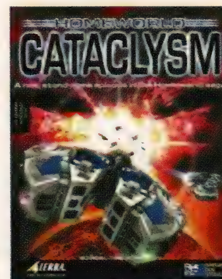
Du gillar det här numret va? ***Red***

KVINNLIG FÄGRING



Detta är inte alls ett brev till PC Gamer-redaktionen, utan till alla kvinnor som läser PC Gamer och också de män (pojkar?) som håller datorspelen från sina flickvänner.
Som 20 årig kille så känner jag endast några få stycken tjejer som håller på med datorspel, vilket jag tycker är mycket, mycket synd!
Är det så att tjejer tycker det är naivt? Mesigt? De som har testat ett bra äventyrsspel vet att det är som en bra film. Bra handling, härlig musik, go stämning och den där underbara känslan som infinner sig när det är slut!
Så, tjejer, full fart framåt och kasta bort era pojkvänner från datorn, se till att ni kommer fram och håll ställningarna! Slå er bort från Tetris och Hjärter och fram till Baldur's Gate! Ni klarar det, stå på er tjejer!
Och, sist men inte minst, det finns inget sexigare än en tjej med Baldur's Gate T-shirt.
WinterJedi

Vi hade inte kunnat säga det bättre själva, även om det är lite Kvinnor Kan-varning på WinterJedi. Kanske hade vi inte låtit fullt så revolutionära och uppviglande, men ändå. En sak bara - köp en extra dator istället för att kasta bort pojkvännen ifrån burken. Då kan ni ju spela LAN ihop. "Mmmm, the erotic adventures of Unreal Tournament..." ***Red***



Månadens pris från IQ Media - Homeworld Cataclysm!

MUSPLÅGAN

När jag sitter och roar mig med CStrike och övriga skojigheter på min burk, händer det att min broder knatar förbi. Han knorrar varje gång om att min mouselook är uppochner, och senast hotade han mig med sin BFG, varvid jag höll tyst en stund. Men jag tycker ändå att jag har... ööh... "rätt" mouselook.
Jag kanske inte sagt att när jag drar musen UPP kollar även spelaren UPP, och vice versa. Min brorsa vill ha flygplansstyrning på gubben, vilket gör en vanlig man illamående.
Jag har ju ett par saker som talar för min sak:
I alla FPS finns Invert Mouse. Väljer man Invert Mouse ON blir det flygplansstyrning. Inte som default.
Senast sade han att jag var ensam i den lilla världen om att ha mouselooken som den ska. Hehee.
Hursomhelst, eftersom ni är lite ingjutna i den vardaglige gamerns liv tänkte jag att ni kunde kasta lite ljus (eller granater, om ni så vill) över vår fejd.
Vad är rätt? Idiotisk flygplansstyrning eller normal mouselook? Finns Gud? Kan ni skänka mig ett 3D-kort?
Vral

Vi på redaktionen, med undantag av en förtappad Björlin, hävdar bestämt att s.k. Invert mouselook är helt förkastligt. Passar som du säger endast i flygsimulatorer och liknande. Brorsan din får böta med en helkväll på krogen (eller ungdomsgården, om ni nu är i den åldern). ***Red***

ATT LOKALISERA, ELLER ICKE LOKALISERA

Hmm , jag kom på lite saker som jag tycker är värda att snacka om:
1. Varför har de senaste 8 omslagen varit svarta? (På långsidan) I början var det massor av olika färger (Noterade detta när jag råkade slänga en blick mot tidnings hyllan)
2. Varför i hela häcklefjäll ska dom översätta Diablo 2-manualen till svenska... det fördärvar ju allt ("Jag har vandrat vägarna, de blodbestänkta in i terrorns hjärta..." ... urk), de har ju till och med översatt färdigheternas namn (Omvändelse, Förblinda ... etc.), till vilken nytta skulle detta egentligen vara ... även om det finns folk som inte kan engelska så bra har de ingen nytta av det... Spelet är ju ändå på engelska. Och varför kan de inte släppa den engelska varianten av Den Längsta Resan i Sverige?
Jag blir bara förbannad när jag hör alla fåniga svenska översättningar (Och det är gott för? .... And thats good because)
Det första äventyrsspelet på evigheter .. och så förpestar dom det med att översätta skiten (Jag vet jag vet ... det va norskt från början .. men iaf).
De får helt enkelt fatta att svenskan inte duger att översätta till (Kan någon säga det Mörka Hotet...)
Det enda alternativet verkar vara att importera det. (Men det kommer jag aldrig ha råd med efter att ha uppgraderat min dator för att kunna spela HALO på max, se nr 5.)
Jonas

Vi är ledsna att vi behövde korta av ditt brev Jonas, men det var faktiskt herrejösseslångt (han hade från början 7 punkter)! Hur som helst så är pärmarna numera alltid svarta just av den anledningen att det ser coolt ut i hyllan. En liten, men ack så viktig detalj.
Angående lokalisering av spel så har vi en rätt bestämd uppfattning - Barnspel måste ju självklart lokaliseras, det kan vi alla vara överens om. Spel som riktar sig till ungdom och vuxna däremot... För visst är det så att det låter konstigt och tillgjort? För att inte tala om hur mycket av det manusförfattaren försöker säga som

helt försvinner. Den Längsta Resan var enligt vår enkla mening ett undantag som bekräftade regeln - det lät nästan rakt igenom bra. Kanske för att världen på något sätt var gripbar, och att det därför gick lättare att applicera sitt eget språk på den.
Intressant kan kanske vara att veta att Black & White löper stor risk att bli lokaliserat; något som vi helt och hållet motsätter oss. Är det detta som ni, de största spelkonsumenterna, vill ha? Låt debatten börja! ***Red***

FÖRVIRRING

**Har en del saker att säga, så jag kommer skippa det näst intill obligatoriska berömmet. Hur som helst vill jag först upplysa alla om att en av bilderna på "Läsarnas bilder" var tagen direkt från csnation. Grr. Så gör man inte. Sen vill jag säga åt red att expansionen heter Livi'n Large! Inte Livi'n it up. Idioter... Heh, hade visst inte så mycket så mycket att skriva.
Hej då.**

Fransson

Hmm. Är det någon som upptäcker en läsarbild som uppenbarligen inte är tagen av den som står som avsändare, så ska ni meddela oss. Vederbörande kommer givetvis att få utstå mycket bannor och spe.
Angående Sims-expansionen så är det så att den i USA heter Livin' Large, och att den inför Europa-lanseringen döpts om till Livin' It Up. Fråga oss bara inte varför... ***Red***

DEN EVIGA FRÅGAN

**Tjena PCG! (Världens absolut bästa pc-tidning, vilket är sant.)
Jag har en hyfsat viktig fråga till er: I senaste numret av PCG (nr 45), i er artikel om Monkey Island 4 i rutan "Detta har hänt", skriver ni - "Monkey Islands hemlighet avslöjades till sist, och gosse, var den en smäll på näsan." Jag fattar det inte. Vad var det som var hemligheten? Jag har som många andra klarat ut hela trilogin, och även spelat igenom den några extra gånger utan att fatta vad "The Secret of Monkey Island" egentligen är.
Jag har pratat med ett och annat Monkey-fan, och alla har tydligen sin egen lilla åsikt. T ex att den stora hemligheten skulle vara att Big Whoop-skatten leder till en annan dimension, vilket i och för sej är sant. Men varför skulle då Guybrush i CMI fortfarande fråga "What is the Secret of Monkey Island?". Jag är i hyfsat stort behov av en förklaring, ett svar. What is THE SECRET OF MONKEY ISLAND?
Tack på förhand.**

Munky

Ja du. Tänk om vi, som en vis man en gång gjorde, svarade... 42. Då skulle du nog inte bli så mycket klokare, nej. Med "smäll på näsan" menade vi egentligen att det ju inte fanns någon hemlighet att tala om. Andra åsikter är välkomna, nu när det börjar dra ihop sig för den tredje uppföljaren i världens bästa äventyrsserie. ***Red***

TILLBAKA TILL RÖTTERNA

Tja på er! För några dagar sedan så gick jag igenom mina gammla PC Gamers. I nummer 31 så läste jag igenom Ocensurerat. Där fanns ett brev från någon som ville ha fler spel som Full Throttle. Ni rekommenderade att han skulle prova Sam & max Hit The Road och Day Of The Tentacle. Jag vill veta hur man kan få tag i sådana spel, och även dom gamla Monkey Island-spelen. Kan inte ni fråga LucasArts ifall dom kan släppa en box med alla sina klassiska gamla spel? Eller kan inte ni släppa dom på nåt sätt ? Jag ber er, nya spel med fruktansvärt avancerad grafik tråkar ut mig plus att dom kräver så mycket och laddar extremt långsamt. Om ni hjälper mig så ska jag aldrig i hela mitt liv köpa en annan tidning en er.

Bosse

Hej Bosse.
Alla de spel du räknat upp har givits ut som budgetutgåvor, i den så kallade White Label-serien från Virgin Interactive (innan de dog, för att sedan återuppstå). Kolla budgethyllorna i spelbutikerna, och även begagnat- och bytesboxarna som finns lite överallt. Kontakta även Virgin, och hör efter med dem. ***Red***

FÖR...

**Hej! Jag skulle bara vilja tacka för att ni gör den bästa datorspelstidningen i världen... I Europa (i alla fall), och komma med några kommentarer. Nu när Ståckålms-Jucke har blivit högsta hönset kommer jag sakna den lilla gula fula spalten så otroligt mycket. Den var något som jag tyckte förskönade Tidningen något otroligt. (Försköna och försköna, ni fattar vad jag menar.) Och alla små roliga kommentarer till bilderna som man kunde sitta och flabba åt är också borta. Med andra ord: Ta tillbaka kolumen och dom ROLIGA bildtexterna, så blir tidningen ännu bättre än den har varit tidigare. För det senaste numret innehöll många nya saker. Till exempel fler brevsidor och bättre nyhetsreportage.
Och CD-skivorna var ovanligt bra också. När jag ändå är inne på CD skivor, vad matar ni CD-Hasse med? Hasta La buena vista!**

Fredrik

... OCH EMOT

Är det bara jag som fått för mig att bildtexterna i senaste PC Gamer (nr 45) plötsligt har fått nåt vettigt att säga? All dessa hemska, idiotiska & larviga bidtexter är som bortflugna och tur är det! Snyggt jobbat!!

Philip

Uj, uj, uj. Det var verkligen inte vår mening att försöka verka seriösa. Bildtexterna har alltid varit något av en stoltet för oss här på Gamer, och så får vi beröm för att vi glömt bort att vrida till dem? Så, Philip. Du får nog se en återgång till det gamla hederliga redan i detta nummer. Vilket ju borde glädja Fredrik. Vi ser det nämligen som en plikt att underhålla, såväl som informera. Konceptet har faktiskt apats efter här och var, med mindre lyckade resultat. Men, som alltid är det ju ni som bestämmer. Vad vill ni ha? Informativt och småtråkigt, eller fnissigt och med en nypa salt?
Angående Kolumnen så blev jag faktiskt förvånad över det positiva gensvar som den alstrade. Den handlade ju trots allt inte ett dyft om spel. Till saken hör att jag nu fått ledarsidan till mitt förfogande, och detta har gjort den lilla gula spalten överflödig. Haver tålamod, jag filar på ett koncept...
CD-Hasse matar vi med de småkillar som varje helg rotar i våra containers i hopp om att hitta kasserade CD-skivor. Ett värre öde är svårt att föreställa sig. När ska de förstå att skivorna aldrig lämnar bunkern?

Bennet

PCG - LÄR INTE SOM DE LEVER?

**Ohoj! Det här med intressanta insändare...
Bennet skriver att ni vill ha lite mer intelligenta insändare, och när man läser "Ocensurerat" ser man att ni har tagit in brev där det står "Faaaan".
Är det så lätt att komma med i tidningen? Sedan så ser man längre ner "blablabla etc." och då undrar man ju om ni verkligen får så många brev att ni inte hinner svara på alla. Sen vill jag bara säga att månadens brev i PCG 45 var alldeles för långt för att man skulle orka läsa hela.**

Ps. pcgamer är trots allt en mycket bra PC speltidning Ds.

Johan

Enligt vårt tycke så kan "blablabla etc." säga långt mycket mer än två helsidor som beskriver hur "fett UT suger", eller hur RPG är till för trähattar. Men så är det ju också så att de insändare du refererar till sitter fastnaglade i Kortis-spalten, och den har ju alltid varit till för de mindre belevade... ***Red***

KORTISAR

Vem är Lill-Hjalmar? Är det Mikael Hjalmarsson eller är det hans son?

Savatar

Lill-Hjalmar är en av Micke Hjalmarssons 5 söner. Han har inte fått fler, då han endast är 21 år gammal. ***Red***

Undrar bara om ni vet någonting om en fortsättning på Diablo 2?

Necropal

Ja, expansionen kan du läsa om i detta nummer, men en uppföljare får vi förhoppningsvis vänta ett tag på. ér ni helt omättliga? ***Red***

Kan ni inte ta med detta brev i tidningen?

Nivetvem

Din önskan är vår lag. ***Red***

Nu blir jag lite trött. Varför skriver ni inte om Nhl2001?

Erik

Mia Olsson på EA blir också trött på oss om vi inte skriver om det, så i nästa nummer ska vi försöka klämma in något. ***Red***

**Ni får alltid PCGAMER-kontoret att framstå som helvetet fast skitigare.
Jag slår vad om att ni har det hur välstädat som helst med heltäckningsmatta, krukväxter, namnskyltar i guld och luktagott på alla skrivbord!**

Sepultung

Ja? Det var ju det vi sa? ***Red***

Tjena HV71-älskare...

EJE

Ni kommer ingen vart med HV längre. De är slut. Precis som Sköld. ***DIF***

NÄSTA MÅNAD!

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN
Jockémon recenserar ett av de mäktigaste spelen som någonsin skapats!

SACRIFICE
Äntligen ett recensionsex. Vi hårdgranskar det banbrytande strategispelet!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Nya skärmbilder och het info om den extremt efterlängtade uppföljaren. Bara i PC Gamer!

PLUS!
En mängd andra nyheter, förhandstittar och CD-Hasse für alle. Ja, han ger er två skivor denna månad också!

JOYSTICKS
Vi hårdtestar det senaste som marknaden har att erbjuda i styrspaksväg. Men var är Tac 2?

IN COLD BLOOD
Utförlig recension av denna fräcka uppstickare.

NÄR ROLLSPEL BLIR LIVE-SPEL
Ultima Online i verkligheten. Skäggfest eller satanism?

Dessutom bjuder vi som vanligt på de färskaste nyheterna som någon tidning kan erbjuda, samt mycket, mycket mer!

NR 3 I BUTIK DEN 24:E OKTOBER.
VI VET ATT DU VILL HA DEN.

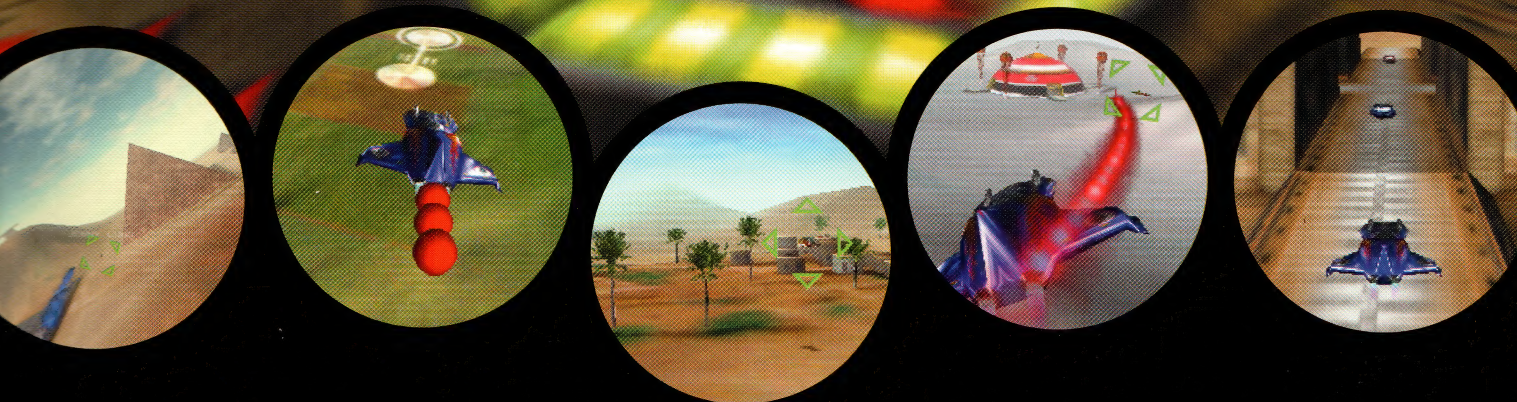
PCG SPECIAL
PC GAMER SPECIAL

NR 47 FINNS I DIN BUTIK 7:E NOVEMBER. SUCK IT DOWN!

Notera: Innehållet kan ändras.



Clusterball™



Snatch. Score. Smile.

CLUSTERBALL - THE FUTURE SPORTS EXPERIENCE

It's the ultimate challenge, a unique online gameplay for every kind of gamer. It's the first game in the world that you can download, enjoy and pay for through the Internet, independent of the type of connection or bandwidth you have. All the adrenaline – none of the violence. It's Clusterball!

www.clusterball.com

daydream